

PC

# ZZEO



FÓKUSZBAN

ECTS  
'98



**DUNE 2000**

**CARMAGEDDON 2**

**NEED FOR SPEED 3**





# Virtual World

## CD-ROM Software

### ÓRIÁSI AKCIÓK A MAMMUTBAN

Óriási választékkal, folyamatos akciókkal és mindig a legjobb árakkal várunk Budapest szívében, a Mammút bevásárlóközpontban, a Moszkva téren!

( 1024 Bp. Lövőház u 2-6 II.emelet tel.:345-8141 )

Sőt, 1998 október 31-ig minden látogatónk a következő kedvezményekben részesül:

- Egy 3.000 Ft értékű Mammút Vásárlói Kártyát kap, mely minden alkalommal minimum 10%-os kedvezményt biztosít.
- Minden vásárlás mellé ajándék CD-ROM-ot választhat.



Vásárolj mindig a legjobb árakon !  
Vásárolj a Mammútban !



...Mylord, lésszen itt egy fantasztikus kedvezmény ...

**MIGHT & MAGIC VI**  
**6.199 FT.**



...csak ezen hirdetés felmutatójának az ő kezéig az királyi készletek az űr hegyméből végező nem valának.

**FŐSZERKESZTŐ**  
Lám Gábor  
**FŐSZERKESZTŐ-HELYETTES**  
Hanula Zsolt  
**HÍRSZERKESZTŐ**  
Tószegi Szabolcs  
**CD MELLÉKLET SZERKESZTŐ**  
Eglessz Dénes  
**PR ASSZISZTENS**  
Borotai Zita  
**ILLUSZTRÁCIÓ**  
Müller Mihály  
**SZERKESZTŐSÉG**  
1113 Budapest,  
Bartók Béla út 152/C  
**TELEFON/FAX**  
203-1351

E-MAIL  
pczed@zed.hu  
HOMEPAGE  
<http://www.zed.hu>  
POSTACÍM  
1519 Budapest, Pf. 27  
KIADJA A  
CD PEGASUS KFT.

**FELELŐS KIADÓ**  
A Kft. ügyvezetője  
**TERJESZTI**  
a HÍRKER Rt.,  
a Kiadói Lapterjesztő Kft.,  
valamint az N-TEC Kft.-n  
keresztül (Kakas Csaba,  
351-68-53) a számítási-  
technikai szaküzletek

**ELŐFIZETÉSSEN  
TERJESZTI A KIADÓ.**

**ELŐFIZETÉSI DÍJ  
CD MELLÉKLETTEL:**  
negyed évre: 2790 Ft.  
fél évre: 4990 Ft.  
egy évre: 8990 Ft.

TIPOGRÁFIA &  
NYOMDAI ELŐKÉSZÍTÉS:  
BATHA LÁSZLÓ,  
HELTAI CSABA,  
MOLNÁR ISTVÁN,  
SZABÓ DÓRA

A LAP ELŐZMÉNYEZŐ BARMELY  
POSTAHIVATALBAN KÉRHETŐ  
POSTAUTALVÁNYON, A KIADÓ ÁLTAL  
KÜLDÖTT VAGY A LAPBAN TALÁLHATÓ  
"KÉSPÉNZÁRTALÁS MEGBÍZÁS"  
NYOMTATVÁNYON,  
VAGY BANKI ÁTUTALÁSSAL  
A 10209940-2016217-00000000  
SZ. BANKSZÁMLASÁMRA.  
KÜLFÖLDRE ELŐZMÉNYEZŐ  
A HUNGAROPRESS KFT.-N KERESZTÜL  
TEL.: (36-1) 206-1927,  
FAX: (36-1) 206-1921,  
E-MAIL:  
HUNGAROPRESS@HUNGAROPRESS.DATANET.HU

Hirdetések felvétele  
a szerkesztőségben  
**HIRDETÉS**  
Nagy András  
**LEVÉLÁGÍTÁS**  
Timp Kft.  
**NYOMDAI MUNKÁK**  
Gutenberg Press  
**FELELŐS VEZETŐ**  
a cég ügyvezetője

**A ZED MAGAZINBAN SZEREPLO  
VALAMENNYI CIKKET SZERZOI  
JOG VEDI. MASOLASUK BARMIKEN  
FORMAN KIZAROLAG A KIADO  
ELOTTEZS IRASSEI ENGEDELYVEL  
TORTENHET. SZERKESZTOSEINK  
A LAPBAN MEGJELENŐ HIRDESEKET  
A LEHETOSEGHEZ MERTEN  
A LEGNAGYOBB ROVETTELMEZ KEZELI,  
TARTALOMKERT AZONBAN  
NEM VALLAL FELELOSSEGET.**

ISSN 1417-930X



mi egyszer már bevált, az valószínűleg beválik másodszorra is – szól a kiadók és fejlesztők legfőbb irányelve.

Egy közhellyel élve mondhatnánk akár úgy is: a folytatások korát éljük. Így van ez a filmiparban, és manapság ugyanezt láthatjuk játékpiacon is. A körülmények ismeretében persze ez nem meglepő, hiszen a játékok világában is ugyanaz történik, mint managyni más sikerágazatban. A piac mérete az elmúlt egy-két év alatt jóformán megduplázódott, így az ebben a szektorban felhalmozott tőke is a sokszorosára duzzadt. A növekedési ütem szerencsére megállíthatatlannak látszik, a hatalmas befektetett összegekért cserébe viszont mindenki eredményeket akar.

Elmúltak már azok az idők, amikor néhány fiatal srác saját költségen összeállt egy garázsban és pár év fejlesztőmunkájának eredményeként megjelentetett egy játékot. Manapság többmillió dolláros előállítású költségekkel kell számolni a kiadónak, és ugyanígy a bevételi oldalon is nyolc számjegynek illik szerepelni. Persze ezt nem olyan egyszerű elérni, ezért mindenki igyekszik biztosra menni. Kevesen mernek teljesen új ötletekkel és címekkel előrukkolni, mindenki marad a jól bevált recepteknél. Hiába jó egy ötlet, soha nem lehet biztosan tudni, hogy az emberek vevők lesznek-e rá. A sikeres játékokat nem ismerik a vásárlók, ha az első rész tetszett, valószínűleg megveszik a másodikat, sőt, talán a harmadikat is.

Ennek a tendenciának persze ránk, felhasználókra nézve néhány igen kedvező hatása is lehet. A játékok – még ha gyakran folytatások és klónok is – egyre szebbek és élvezetesebbek, a fejlesztésre szánt hatalmas pénzüsszegeknek köszönhetően pedig egyre valószínűbbek és igényesebbek lesznek. Erőődik a már amúgy is igen komoly verseny, ennek a folyamatnak pedig egyetlen igazi nyertese van: a játékos. Elég megnézni az ebben a számban bemutatott Need for Speed 3-at, és máris mindenki érti majd, hogy mire gondoltam. Folytatásnak éppen folytatás, eredetinek sem nagyon nevezném, mégsem tudtuk abbahagyni napokon keresztül. Az ECTS-ről készült beszámolót elnézve igen valószínű, hogy jópár játéknál ugyanezen a „szörmű” sors vár ránk...

Lám Gábor  
főszerkesztő

**Október 13-17. között  
mindenkit szeretettel  
várunk a COMFAIR**

**„A” pavilon 311/9-es standján!**



## FÓKUSZBAN

## 16 ECTS '98

A londoni European Computer Trade Show immár évek óta Európa legnagyobb szórakoztató elektronikai seregszemléjének és játékkidőltetésének számít. Idén sem cájolt rá az ECTS a hírnevére, a háromnapos show-n a karácsonyi játékpia legnagyobb sikervárományosait ismerhettük meg. Ezek bemutatása mellett 16 oldalas összeállításunkban megpróbálunk egy átfogó képet adni arról, hogy hol tart '98 őszén a PC-s játékpia, és merre fejlődik tovább.



## INTERJÚK

## 20 CARMAGEDDON 2

**20** A '97-es év legnagyobb viharokat kavaró játéka volt a Carmageddon. A második részről Mat Sullivannal, a játék fejlesztési menedzserével beszélgettünk.

## 22 THEOCRACY

**02** Az Age of Empires babérjaira tör a fiatal magyar csapat, a Philos Labs új real-time stratégiai játéka. Vámosi Zsolt, a program fő fejlesztője válaszolt kérdéseinkre.

## 20 PRINCE OF PERSIA 3D

**20** Perzsia hercege nyolc éve kezdte pályafutását a PC-k monitorán. A harmadik rész apropóján a programozóval, Jordan Mechnerrel készítettünk interjút.

## BEMUTATÓK

## 42 KLINGON HONOR GUARD

**42** A Star Trek univerzumában játszódik ez a first person shooter, amelyben klingonok egy jeles képviselőjét alakítjuk.



## RAINBOW 6

**44** Tom Clancy, a híres bestseller-író regényéből készült a játék, melyben kommandósokat kell vezényelnünk túszermentő akciók során.

## AC MISSING IN ACTION

**40** Egy harci helikopter pilótafülkéjében ülve,  
a vietnami dzsungel felett lebegve,  
élet-és halál korlátlan urává válik a játékos...



## A7 REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN

**4** Bubba és Leonard, a két alulművelt vidéki versenyző visszatér, hogy vad ámokfutás keretében megtisztítsák környéküket a gaz földönkívüliektől.

## 40 EXPLORE

**40** MacBride, a fiatal skót kalandjai sárkányokkal, varázslókkal és szörnyekkel – kaland, RPG és akció egyben!

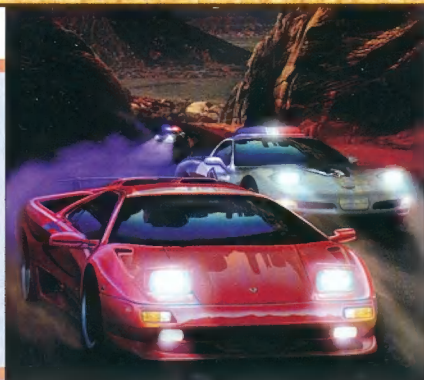
## 50 JUNE 2000

A várt forradalmi újításokkal teli szuperjáték helyett egy igazi nosztalgia, tisztelgés a nagy előd, a műfajteremtő Dune 2 előtt.



## 38 NEED FOR SPEED 3

A Screamer, a Test Drive-ot és az összes többi autóversenyt félretehjük: az NFS3 jött, látott és győzött! Hihetetlen látványorgiát és fantasztikus sebesség egy komoly sportautó-szimulátorban – ezt nyújtja a Hot Pursuit vagy a száguldás megszállottjainak.



## 54 PEOPLE'S GENERAL

A Panzer General által elindított sorozat új részében ezúttal Kína világhuralmi törekvéseit támogathatjuk, vagy akadályozhatjuk meg kedvünk szerint.

## 56 MAX 2

A stratégiai játékok örök problémájának, a „real-time vagy körökre osztott”-kérdésnek megoldása: saját magunk állíthatjuk be a játék valósidejűségét.

## 58 IF/A-10E CARRIER STRIKE FIGHTER

A híres Hornet vadászbombázó pilótájaként oszthatjuk a halált.

## 60 GRAND PRIX LEGENDS

Graham Hill és Jim Clark harca az 1967-es év világbajnoki címéért – életveszélyes autók és pályák, gyilkos tempó!



## 63 WING COMMANDER: SECRET OPS

Új Wing Commander történet: a bogarak elleni harc folytatódik...

## 64 SPEARHEAD

Egy újabb tankszimulátor, melyben az ellenség sorai közé lándzsahegyként befürödő harcokcsikát irányíthatjuk.

## 66 HARDWAR

A másfél évtizedes klasszikus, az Elite most új életre kapott a Gremmlin által. Kereskedelem, úrharc, kalózkodás...

## ÁLLANDÓ ROVATOK

### 68 Netböngésző

Útikalauz világháló-stopposoknak.

### 69 69. oldal

Mindent a szemnek...

### 70 Levelezés

Zed válaszol az olvasói levelekre.

### 72 Gondolatébresztő

Gondolatok a számítógép-függőségről, a számítógépeszélyes hatásairól

### 74 Lapszemle

Mások véleményei, avagy ízelék és pofonok.

### 76 Windows tippek

Új sorozatokban a Microsoft operációs rendszerét mutatjuk be, és adunk hasznos tanácsokat.

### 78 Multimédia rovat

Ezúttal enciklopédiákat és multimédiás lexikonokat mutatunk be.

## TIPPEK, VÉGIGJÁTSZÁSOK

### 80 StarCraft a Battle.neten

A Battle.net a világ egyik legnépszerűbb internetes „játzótere”, a StarCraftot pedig az Év Játékának választották az ECTS-en...

### 82 Deathtrap Dungeon

Teljes, térképes végigjátszási útmutató a Tomb Raider legnagyobb riválisához.

## HARDVER ROVAT

### 92 Új 3D gyorsítókártyák

Bemutatkozik a Riva TNT, az S3 Savage és a Matrox G200

### 96 CD TARTALOM

Kedvesináló és útmutató állandó CD-mellékletünkhöz.

## JÁTÉKOK ABC SZÖRRENDJÉN

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| <b>2000 LEAGUES:</b>               |    |
| THE ADVENTURE CONTINUES            | 9  |
| ALIENS VS. PREDATOR                | 10 |
| ALIBI VS. GATE                     | 23 |
| BIG AIR                            | 8  |
| BLACKSTONE CHRONICLES              | 22 |
| BLADE                              | 13 |
| CARNAGEBORN 2                      | 20 |
| CREATURE 2                         | 14 |
| DEATHTRAP DUNGEON                  | 82 |
| DUNE 2000                          | 50 |
| DUNGEON KEEPER 2                   | 24 |
| EARTHWORM JIM 3D                   | 12 |
| FIFA '99                           | 30 |
| GANGSTERS                          | 20 |
| GRAND PRIX LEGENDS                 | 89 |
| GRIM FANDANGO                      | 22 |
| HARDWAR                            | 88 |
| HEXPLANE                           | 40 |
| IF/A-10E CARRIER STRIKE FIGHTER    | 50 |
| KLINGER HONOR GUARD                | 42 |
| KNOCKOUT KINGS                     | 10 |
| MAX 2                              | 57 |
| MECHWARRIOR 3                      | 27 |
| MESSIAN                            | 20 |
| MICHAEL OWEN'S                     |    |
| WORLD LEAGUE SOCCER                | 7  |
| MISSING IN ACTION                  | 46 |
| MOTORACER 2                        | 15 |
| NEED FOR SPEED 3                   | 30 |
| NHL '99                            | 30 |
| OUTCAST                            | 13 |
| PEOPLE'S GENERAL                   | 64 |
| POPULOUS: THE BEGINNING            | 24 |
| PRINCE OF PERSIA 3D                | 20 |
| POR PINDALL: BIG RACE USA          | 10 |
| RAINBOW 6                          | 44 |
| REDWICK RAMPAGE RIDES AGAIN        | 47 |
| RETURN TO KROBON                   | 23 |
| REVERANT                           | 7  |
| SETTLERS 3                         | 26 |
| SPEARHEAD                          | 84 |
| STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION | 20 |
| STARCRRAFT                         | 80 |
| TREKCRRAFT                         | 32 |
| TRIBE: THE DARK PROJECT            | 18 |
| TURBIST, TURIST 'N' TOWN           | 11 |
| TUCA 2                             | 15 |
| TOMB RAIDER 3                      | 10 |
| TRANS AM RACING '86-'72            | 11 |
| TRIAL DRIFT                        | 9  |
| WALL STREET TYCOON                 | 12 |
| WILD METAL COUNTRY                 | 11 |
| WING COMMANDER SECRET OPS          | 63 |

## 20000 Leagues: The Adventure Continues

**E** Southpeak az interactive movie kedvelőinek szeretné a kedvében járni 20000 Leagues című játékával. A program Jules Verne: Húszezer mérföld a tenger alatt című regényére épül. A napjainkban játszódó történet szerint egy tudósokból álló négyfős bűvárcsoport a tenger mélyén felfedezi az elsüllyedt Nautilust, Nemo kapitány tengeralattjáróját. Miközben éppen a Nautilusba szeretnének bejutni egy ismeretlen tengeralattjáró elpusztítja hajójukat. A Nautilusba bejutva meglepődve tapasztalják, hogy a műszerek nagy része még működik. A feladat az, hogy beindítsák a tengeralattjárót és elmeneküljenek az ellenséges hajó elől. A játék teljes egészében az interactive movie-k hagyományait követi: a videójeleket viszik előre a történetet, amely alakulásába beleszólhatunk, de senki se számítson azért egy igazi kalandjátékra.



20 000 LEAGUES:  
THE ADVENTURE CONTINUES  
SOUTHPEAK INTERACTIVE  
INTERACTIVE MOVIE  
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999. ŐSZ

## URBAN CHAOS

**A** z Eidos igyekszik megfogalmazni a Tomb Raider sikerét, így több hasonló stílusú játékon dolgozik jelenleg. Az Urban Chaos is egy ilyen típusú akció/kaland, amely egy nagyvárosban játszódik. A sztori szerint közeledik a végétel napja, a játékos feladata pedig az lesz, hogy kiderítse, mi az, ami miatt ilyen hírek terjednek, és persze az is, hogy megállítsa a gonoszokat tervük végrehajtásában. Csakúgy, mint a Tomb Raider, az Urban Chaos is az akció és a kaland bizonyos szintű keveréke lesz. A játékos teljes szabadságot kap abban, hogy miként fedezi fel a várost, beleértve a háztetőket, a metróalagútakat és a csatornarendszert is. A program egy teljesen új grafikai engine-t használ, amely többek között kódolt, valós idejű árnyékokat és valószínű fizikai modellezést is tartalmaz.

URBAN CHAOS  
EIDOS/MUCKY FOOT  
AKCIÓN/KALAND  
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999. TAVASZ



Az alábbi listában az őszi és a tél általunk legfontosabbnak ítélt megjelenéseit találhatjátok meg. Ezeknek a játékoknak egyelőre még nem ismeretes a pontos kiadási időpontja, így a hónapok feltüntetését csak irányadónak szántuk. Írjátok meg nekünk, hogy mely játékok megjelenésére vagytok kíváncsiak, és így a jövőben a Ti igényeitek alapján építhetjük fel a táblázatot. Kéréseiteket várjuk a 1519 Budapest, Pf. 27 címre levélben, vagy e-mailen keresztül a pczed@zed.hu-n.



## ŐSZI ÉS TÉLI MEGJELENÉSEK

|                            |                        |                             |                             |                        |                               |                              |                            |                             |                    |                                 |                            |                                  |                         |                                  |   |                    |                                 |                     |  |                       |                              |   |
|----------------------------|------------------------|-----------------------------|-----------------------------|------------------------|-------------------------------|------------------------------|----------------------------|-----------------------------|--------------------|---------------------------------|----------------------------|----------------------------------|-------------------------|----------------------------------|---|--------------------|---------------------------------|---------------------|--|-----------------------|------------------------------|---|
| HEAVY GEAR 2<br>Activision | TIBERIAN SUN<br>Virgin | ULTIMA 9<br>Electronic Arts | NASCAR 3<br>Electronic Arts | TOMB RAIDER 3<br>Eidos | ZAKHIVORM JIM 3D<br>Interplay | INTERSTATE '62<br>Activision | MASK OF ETERNITY<br>Sierra | LANDS OF LORE 3<br>Westwood | DAIKATANA<br>Eidos | DEER HUNTER 2<br>GT Interactive | GABRIEL KNIGHT 3<br>Sierra | HEROES OF NIGHT & MAGIC 3<br>3DO | SETTLERS 3<br>Blue Byte | SIM CITY 3000<br>Electronic Arts | CIVILIZATION: CALL TO POWER<br>Activision | DIBLO 2<br>Cendant | WHEEL OF TIME<br>GT Interactive | MESIAH<br>Interplay | INDIANA JONES & THE INFER-NAL MACHINE<br>LucasArts | WIZARDRY 8<br>Sirtech | BLADE<br>Grenlin Interactive | SID MEIER'S ALPHA CENTAURI<br>Electronic Arts |
|----------------------------|------------------------|-----------------------------|-----------------------------|------------------------|-------------------------------|------------------------------|----------------------------|-----------------------------|--------------------|---------------------------------|----------------------------|----------------------------------|-------------------------|----------------------------------|---|--------------------|---------------------------------|---------------------|--|-----------------------|------------------------------|---|

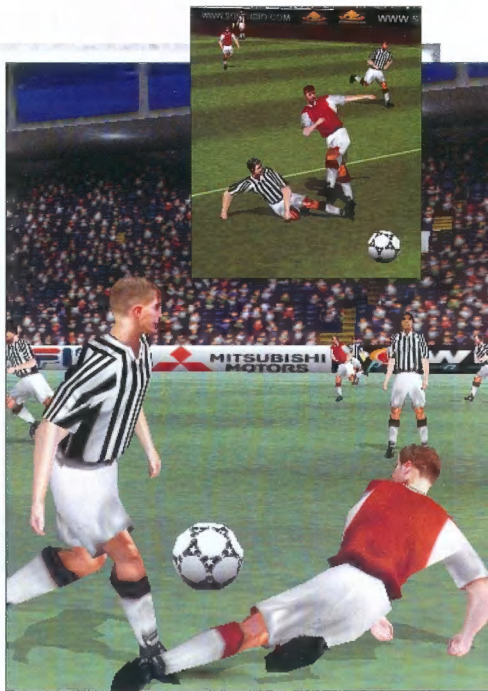
NOVEMBER DECEMBER JANUAR FEBRUAR



## Michael Owen's World League Soccer

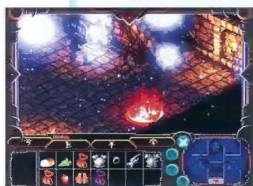
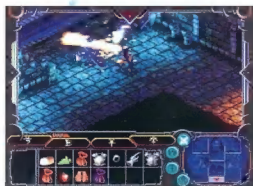
**N**yilván sokan emlékeznek az idei foci-vb egyik leglátványosabb góljára, amelyet az alig 18 éves angol csatár, Michael Owen rúgott Argentínának. A Liverpool támadója most szerződést kötött az Eidos Interactive-val, hogy a cég a World League Soccer sorozatának következő részéhez a nevét adja. A játékos a következőket mondta: „Szinte az összes eddig megjelent fociprogrammal játszottam, ezek közül a WLS tetszett a legjobban. Örülök, hogy segíthetek a folytatás elkészítésében.” A '99-es változatban az elődhoz képest néhány jelentősebb újítás kapott helyet. A játék már Dolby Pro Logic Surround szabványt használ, de fejlesztettek a mesterséges intelligencián is, sőt, a játékosok új, nagyfelbontású

**MICHAEL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER**  
EIDOS/SILICON DREAMS  
SPORT  
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 VÉGE



## Revenant

**É**rdekes, hogy a **Diablo hatalmas sikere** eddig nem sok céget ösztönzött arra, hogy „lekoppints” a játékot. Az Eidos gondozásában hamarosan megjelenő Revenant kivitelezésében igen erősen emlékeztet a Blizzard sikerprogramjára. A játék grafikáját (amely egyébként 65000 színben fog pompázni) az ismert kanadai fantasy-rajzoló, Dan Beauvais készítette.



**REVENANT**  
EIDOS/CYNIEMATX  
RPG  
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 VÉGE



## Warzone 2100

**A**lig jelent meg a **Wargames**, máris készül az első klón a Warzone személyében. A program a 21. században játszódik a harmadik világháború után, Észak-Amerika nyugati részén. A real-time stratégiai játék célja Észak-Amerika elfoglalása és rég elfeledett technológiák újrafelfedezése. A texture mapping megoldással megjelenített terep a legújabb kori elvárásoknak megfelelően szabadon forgatható lesz 3D-ben. Akik az egyszemélyes játékot szeretik, azokra három hatalmas hadjárat vár, míg a többiek helyi hálózaton és interneten keresztül gyilkolhatják egymást halomra.

**WARZONE 2100**  
EIDOS/PUMPKIN STUDIOS  
REAL-TIME STRATÉGIA  
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ELEJE



# Star Trek: The Next Generation Birth of the Federation

**A** Star Trek játékokból (hasonlóan a Star Wars-hoz) úgy látszik, sohasem elég. Az azonban kellemes meglepetés, hogy nem egy újabb űrszimulátor készül, hanem egy igazi körökre osztott stratégiai játék. A programban a Star Trek univerzumának öt faja közül választjuk ki a számunkra legszimpatikusab-

bat, amellyel majd megpróbáljuk a galaxist az uralmunk alá hajtani. Az ilyen játékok iratlan szabályai szerint természetesen minden fajnak megvannak a saját pozitív és negatív tulajdonságai, amelyek döntően befolyásolják a játékmenetet és a követendő taktikát is. A klingonoknak

stratégiát követünk. A négy fő fajon kívül több mint 30 egyéb kisebb csoportosulás népesíti be a galaxist.

**STAR TREK: THE NEXT GENERATION  
BIRTH OF THE FEDERATION  
MICROPROSE  
HAGYOMÁNYOS STRATÉGIA  
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. NOVEMBER**



(természetesen) harci bónuszaiak lesznek, míg a romulanok a kémkedésben járatosabbak a többieknél.

A játékos feladata alapvetően három részből fog állni: alapanyagok beszerzése, illetve előállítása, harc és diplomácia. A rendelkezésre álló erőforrások elosztásával határozhatjuk meg, hogy milyen

vagy akár meg is támadhatjuk őket.

A játékmenet körökre osztott, így leginkább egy társasjátékra emlékeztet, a Star Wars: Supremacyhez hasonlóan.



**A** Falcon sorozat eddigi tagjai talán a legösszetettebb szimulátorok voltak, amelyek valaha megjelentek számítógépre. A sorozat azonban nemcsak arról volt híres, hanem arról is, hogy az aktuális játékhardvert messzeemenőig kihasználta. Ez valószínűleg a 4.0-es verzióval sem lesz másképp, a készítők ugyanis külön optimalizált kódot készítettek a Pentium II-es processzorok számára. A Falcon 3.0 óta jó néhány év eltelt, az új változatban minden benne lesz, ami a korábbi változatokat sikeressé tette. Mivel a '90-es évek végén járunk, a program csak

## FALCON 4.0

3D gyorsítókártyákkal fog elindulni, cserébe ezek minden funkcióját kihasználva, igazán szemtelő gyönyörű képet képesek előállítani nekünk.

Három hadjáraton keresztül a Koreai-félsziget környékén, mintegy 1000000 négyzetkilométer bepolítható területen kell végrehajtanunk a küldetéseket.

Valószínűleg minden szimulátor-rajongó álma valóra válik, amikor végre-valahára megjelenik a program.



**FALCON 4.0  
MICROPROSE  
SZIMULÁTOR  
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. OKTÓBER**

## AKTUÁLIS MEGJELENÉSEK

SEPTEMBER 2. CRIME KILLER • Interplay

SEPTEMBER 4. TIDES OF WAR • GT Interactive

SEPTEMBER 21. DUNE 2000 • Virgin

SEPTEMBER 21. GRAND PRIX LEGENDS • Cendant

SEPTEMBER 25. CREATURES 2 • Mindscape

SEPTEMBER 25. MONTEZUMA'S RETURN • Take 2

SEPTEMBER 25. MORTAL KOMBAT 4 • GT Interactive

SEPTEMBER 28. NEED FOR SPEED 3 • Electronic Arts

SEPTEMBER 28. MISSING IN ACTION • GT Interactive

OKTÓBER 2. PEOPLE'S GENERAL • Mindscape

OKTÓBER 2. QUAKE 2: GROUND ZERO • Activision

A listában szereplő dátumok tájékoztató jellegűek, a lapzártakor érvényben lévő hivatalos megjelenéseket tartalmazzák.

OKTÓBER 2. LULA VIRTUAL BABE • Take 2

OKTÓBER 4. ISRAELI AIR FORCE • Electronic Arts

OKTÓBER 9. KLINGON HONOR GUARD • MicroProse

OKTÓBER 9. EUROPEAN AIR WAR • MicroProse

OKTÓBER 11. APACHE HAVOC • Empire

OKTÓBER 12. SETTLERS 3 • Blue Byte

OKTÓBER 15. BALDUR'S GATE • Interplay

OKTÓBER 16. WORMS CLASSIC COLLECTION • MicroProse

OKTÓBER 24. BIO FREAKS • GT Interactive

OKTÓBER 24. COLIN MCCREE RALLY • Codemasters

OKTÓBER 30. FALLOUT 2 • Interplay

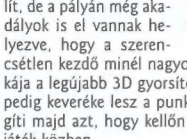
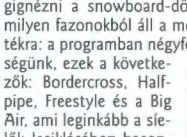
OKTÓBER 30. WESTERN FRONT • Empire

NOVEMBER 6. SIN • Activision



## BIG AIR

olyan formában történik, amilyen még nem volt PC-n; ez pedig a snowboard! Ez a sportág egyre népszerűbb lesz, amit az is bizonyít, hogy a legutóbbi téli olimpián már hivatalos versenyszámként is szerepelt. Az már más lapra tartozik, hogy a snowboardosok gyengébb pillanataikban nem éppen az olimpiai eszmék szerint viselkedtek, ugyanis szétverték a szállodájukat, egyiküknél pedig kábítószert is találtak. De mit lehet tenni, ez egy extrém sport, ehhez mérten extrém figurákkal. (Elég volt végignézni a snowboard-döntőt és lehetett látni, hogy milyen fazonokból áll a mezőny...☺). Visszatérve a játékra: a programban négyféle versenymódra lesz lehetősé-  
günk, ezek a következők: Bordercross, Halfpipe, Freestyle és a Big Air, ami leginkább a sietők lesiklásához hasonlít, de a pályán még akadályok is el vannak helyezve, hogy a szerencsétlen kezdő minél nagyobbat essen. A program grafikája a legújabb 3D gyorsítók támogatását élvezi, zenéje pedig keveréke lesz a punknak és a skának; ez is elősegíti majd azt, hogy kellően extrém hangulatban legyünk játék közben.



**BIG AIR**  
ELECTRONIC ARTS/ACCOLADE  
ARCADE/SPORT  
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. ŐSZ

## Tribal Lore

**gazi nagy durranásnak ígérkezik a** Gremlin legújabb real-time fantasy stratégiai játéka. A Tribal Lore a kelta, viking és nomád legendák világába röptel minket, és leginkább a Power-monger, a Myth és a Warcraft keverékének tűnik. A 3D-s környezetben játszódó játékban négy törzs harcol egymás ellen, mindegyik másfajta tulajdonsággal és harcmóddal rendelkezik. Nekünk az egyik népet kiválasztva kell titkos szövetségek és véres harcok árán kiirtanunk a másik hármat. A mágia segítségével még az ellenfél folyóit is kiszáradhatjuk vagy falvaikra rászakadhatjuk a pestist. Míg parasztjaink kitermelik az épületekhez szükséges nyersanyagokat – akár az ellenfél elfoglalt épületeit lebontva –, katonáinkat kiképezve változatos harc-



modorral támadhatunk az ellenre. Katonáinkat a Warcraft-szerű játékokhoz hasonlóan különféle épületekben „termelhethetjük”, mégis jóval egyedibb tulajdonságokkal rendelkeznek majd.

Megszabhatjuk, hogy embereink halálát megvető bátorsággal lerohanják az ellenséget, vagy inkább, defenzív taktikát vá-

**TRIBAL LORE**  
GREMLIN INTERACTIVE  
REAL-TIME STRATÉGIA  
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. KARÁCSONY

## ÜZLETI HÍREK

**A 3Dfx harmadik negyedévi bevételei** előzetes spekulációk szerint el fog maradni az elvárttól. A cég részvényeinek ára 2 dollár esett, ez 20 százalékos csökkenést jelent.

**A Hasbro Inc. bejelentette**, hogy megvásárolta a MicroProse részvényeinek nagy részét.

**Az Intel csökkentette processzorai árát:** a Pentium II 400 18 százalékkal, a Pentium II 350 29 százalékkal, a Pentium 266 pedig 34 százalékkal lett olcsóbb. A P II 450-es csúcsmo-  
dell ára viszont nem változott, maradt 699 dollár (legalább 1000 darab vásárlása esetén).

**Az Eidos tovább terjeszkedik!** Legutoljára a Crystal Dynamics nevű céget, a Pandemonium c. játék készítőjét vásárolta meg, potom 47,5 millió dollárért.

**Az EA Sports bejelentette**, hogy következő golfjátékukat Tiger Woods, a leghíresebb amerikai golfzó neve fogja fémjelezni. A hír hallatán 25 százalékot emelkedtek az EA-részvények árai a tőzsdén...

**Az IBM, a Hewlett-Packard és a Compaq** úgy döntött, hogy a PCI busz sebessége nem elég korunk megnövekedett igényeinek. Új szabványt kívánnak bevezetni, a PCI-X-et, aminek a maximális buszsebessége 133 MHz, buszszélessége 64 bit, átviteli sebessége pedig elérheti az 1 GByte-t másodpercenként.

**A LucasArts megegyezett az Activisionnel**, hogy ők fogják a cég játékait terjeszteni Amerikán kívül. A Virgin a Westwood után újabb „nagyagyútól” volt kénytelen megválni.

**Az Electronic Arts 122,5 millió dollárt** fizetett a Virginnek a Westwoodért!

lasztva, túlerő esetén visszavonuljanak. Nagyban megkülönbözteti a játékot az átlagos real-time stratégiáktól, hogy katonáink, parasztjaink egyedi tulajdonságokkal és képességekkel rendelkeznek. A készítő nagy figyelmet szentelt az emberek mozgásának is, a motion capture technológia segítségével minden mozdulatuk sokkal élethűbb lett, mint például a Myth egységeinek.





## Knockout Kings

Néhány elvetélt próbálkozástól eltekintve eddig még nem volt igazán jó boksprogram számítógépre. Az Electronic döntött, megpróbálkozik egy jó kis „ököl-vás-szsimulátorral”. A programba 38 híres boksoló került: többek között megmérkőzhetünk majd Muhammad Alival, Evander Holyfielddel vagy Sugar Ray Leonarddal is. Az EA Sports többi játékához hasonlóan, itt is rengeteg statisztikája van egy-egy versenyzőnek, ezek határozzák meg, hogyan viselkedik a ringben. A boksoló stílusa, súlya, ereje, magassága, gyorsasága és állóképessége mind-mind befolyásolja, hogy miként verekszik. A játékban pehely-, közép- és nehézsúlyban versenyezhetünk, célunk pedig a világbajnoki cím elérése.

Az EA Sports más játékaival hasonlóan a Knockout Kingsben is a motion capture technológiával kelnek életre a versenyzők.

**KNOCKOUT KINGS**  
ELECTRONIC ARTS/EA SPORTS  
SPORT  
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. ŐSZ



**EA SPORTS**  
**Knockout Kings 99**

## Varólista

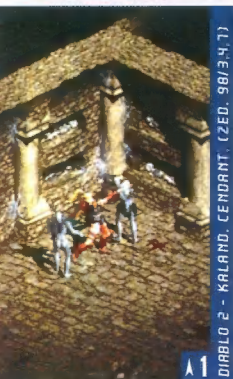
Melyek azok a játékok, amelyeket a legjobban vár a közönség; amelyeknek már megjelenés előtt biztosított a sikere? Erre a kérdésre keressük a választ az alábbi listával, mely természetesen a Ti véleményetek alapján hónapról-hónapra változik.

Szavazataitokat várjuk a 1519 Budapest, Pf. 27 címre levélben, vagy e-mailen keresztül a [pczed@zed.hu](mailto:pczed@zed.hu)-n.

## Big Race USA

A flipperrek rajongói egy újabb darabbal gazdagíthatják majd kollekciójukat. A Big Race USA a Pro Pinball sorozat tagja, és úgy néz ki, elődeiz hasonló minőségre számíthatunk. A novemberben megjelenő játék témaként ezúttal az USA különböző nagyvárosait használja fel. Szokás szerint ezúttal is sok animáció lesz benne, ami azonban érdekesség, hogy az asztal tulajdonságait szinte bárhogyan paraméterezhetjük: megadhatjuk a dőlésszöveget, a flipper rugójának erejét, az asztal korát stb. Hogy ez mennyire fogja befolyásolni a játékmenetet, azt csak novemberben tapasztalhatják ki a stílus szerelmesei.

**PRO PINBALL: BIG RACE USA**  
EMPIRE • FLIPPER  
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. NOVEMBER



1

DIABLO 2 - KRLAND, CENDANT. (ZED. 98/34.7)



2

CARNAGEDOOM 2 - AKCIÓ. SCI. (ZED. 98/1.7.10)



3

TIBERIAN SUN - STRATÉGA. VIRGIN. (ZED. 98/4.7)



4

DUKE NUKEM 3D - AKCIÓ. GT. (ZED. 98/7)



5

TOMB RAIDER 3 - AKCIÓ. EIDOS. (ZED. 98/7.8.10)



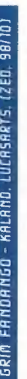
6

DUNGEON KEEPER 2 - STRATÉGA. EA. (ZED. 98/7.8.10)



7

AGE OF EMPIRES 2 - STRATÉGA. MICROSOFT. (ZED. 98/7)



8

GRIM FANDANGO - KALAND. LUCASARTS. (ZED. 98/10)



## Trans Am Racing '68-'72

Az autók régi korok autók- versenyeit feldolgozó programok. A Grand Prix Legends után ismét egy klasszikus versenysorozatot próbálhatunk ki, az SCCA Trans Am Championshipet 1968-tól 1972-ig. A versenysorozatot 1966-ban alapították 8 hengeres szériaautók számára. A já- tékban szereplő autók mind-mind olyan klasszi- kus járművek, amelyek részt vettek a versenyeken, és már a pusztán nevük hal- latán minden sportkosíra- jongó megremeget: Ford Mustang, Chevrolet Cam- aro, AMC Javelin, Plymouth Barracuda, Mercury Cougar, Pontiac Firebird, és persze a híres Trans Am. A pro- gram- ban szereplő 13 pálya olyan eredeti versenypályák alapján készült, amelyek szerepeltek a '68-'72-es szezonokban. A készítők szerint ami igazán meg fog- ja különböztetni a játékot a többi autós programtól, az lesz, hogy a Trans Am Racingben igazán össze le- het törni a kocsit. Nem elő- re letárolt ütközések les- nek, a fizikai hatásokért fe- lelős programrész mindent menet közben számol, emi- att minden karambol más és más lesz. Elhihetjük, hogy a fejlesztők nagyon értenek ehhez, hiszen előző munká- juk egy baleset-rekonstruá- ló szoftver fejlesztése volt!

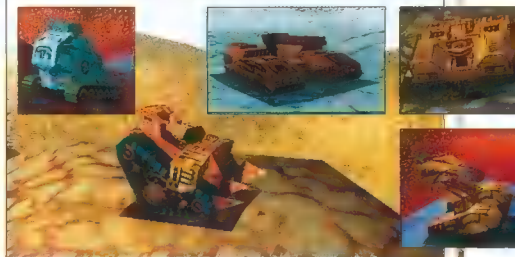


**TRANS AM RACING '68-'72**  
GT INTERACTIVE  
AUTÓS  
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. OKTÓBER 26.

## Wild Metal Country

Az egész mással rukkolt elő: legújabb játéka egy futurisztikus tankos shoot'em up lesz. Hatalmas területeket bejárva, a te- repviszonyokat kihasználva kell majd tankunkat irányítva szétlőnünk ellenfeleinket. A valódi lassú tankokkal ellentétben, a mi járműveink jóval dinamikusabban viselkednek: néhány tankfaj- ta annyira agilis, hogy akár ugrálhatunk (!) is velük. A játék egy vadonatúj engine-t, a 3DMA-t használja, amely segítségével a környezet és a modellek rendkívül valóságosak lesznek. A tan- kok mozgását állatok viselkedése alapján mintázták, tehát pl. a Bika lassú, de jól felfegyverzett tank lesz, a kisebb tankok pedig szétrohannak, ha megtámadják őket. A játék elég extrémnek tű- nik, de akik szeretik a furcsa lö- völdözős játékokat, azok biztos élvezni fogják.

**WILD METAL COUNTRY**  
GHEMLIN/DMA DESIGN  
SHOOT'EM UP  
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. KARÁCSONY



## Thrust, Twist 'n Turn

A Thrust, Twist 'n Turn egy igazi futurisztikus autóverseny lesz, amelyben teljes 3D-s pályákon száguldozhatunk körbe-kör- be. Többek között hurkok, ugratok és iszonyatos emelkedők nehezítik a dolgunkat. A készítők ötlete az volt, hogy a játék pályái dűrváb- bak legyenek bármelyik, már létező hullámvasútnál. Eb- ből következik, hogy senki se számítson szimulátor- szerű játékménetre, a pro- gram erősen arcade jellegű lesz. A játékos célja termé- szetesen az, hogy a nyolc futamból álló bajnokságon az első három között le- gyen a végelszámolásnál. A választott nehézségi szintől és helyezésünktől függően ilyenkor különböző titkos autót és pályákat ka- punk jutalmul. A választható járműveken láthatóak a sérülé- sek is, ezeket minden pálya elején a nyert pénzből kijavít- hatjuk!

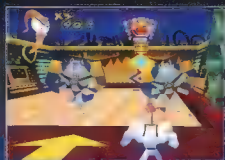


**THRUST, TWIST 'N TURN**  
TAKE 2 INTERACTIVE  
AUTÓS  
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. OKTÓBER



## Earthworm Jim 3D

**M**inden idők legnépszerűbb számítógépes kukaca (vagyis az e-mail címek kuckója) most végre megkapja a 3D-es megjelenését. A játék címe: Earthworm Jim 3D. A játék egy 3D-es animációs játék, amelyben a kukac Jim egy szörnyet emleget, és a szörnyet megöli. A játék a 3D-es animációs játék, amelyben a kukac Jim egy szörnyet emleget, és a szörnyet megöli.



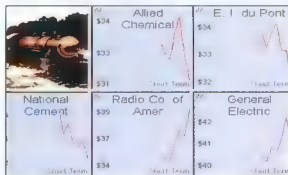
játékra számíthatunk hatalmas, zöld fejű Elvis-imitátorokkal, diszkószömbikkel és persze repülő káposztákkal.



**EARTHWORM JIM 3D**  
INTERPLAY  
3D AKCIÓ  
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. OKTÓBER

## Wall Street Tycoon

**N**ilván sokan szerették volna látni a szerencséjüket a tőzsdén, de nem volt meg hozzá a kellő alaptőkéjük. Az Interactive Magic jövőtől hamarosan mindenki kipróbálhatja, hogy milyen tőzscedéca válna belőle. A játék érdekessége, hogy nem kitalált cégek és történetek szerepelnek benne, hanem valós események. Kipróbálhatjuk, milyen gazdagok lennénk ma, ha 1960-ban felvásároljuk a McDonald's összes részvényét, esetleg miként éltük volna túl a hetvenes évek olajválságát. A történelmi küldetések mellett a játék az interneten keresztül is játszható lesz, még hozzá valós részvényekkel és aktuális árfolyamokkal. A játék amerikai változata a new yorki, az angol pedig a londoni tőzsdei adatok alapján készült.



**WALL STREET TYCOON**  
INTERACTIVE MAGIC  
GAZDASÁGI SZIMULÁCIÓ  
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. JANUÁR

## TOP LISTA

játék-toplistánkat ezúttal két részre osztottuk. Első listánk a TI szavazatainak alapján formálódik hónapról hónapra, míg a második három ismert külföldi (PC Gamer, PC Zone, PC Format) és négy magyar (576 Kbyte, PC Guru, PC-X és természetesen a ZED) játékmagazin által kiosztott osztályzatok átlagolása alapján született, az utóbbi három hónapban megjelent játékokat tekintve. Szavazataitokat továbbra is várjuk a 1519 Budapest, Pf. 27 címre vagy e-mailen pced@zed.hu-ra!

## OLVASÓI LISTA

| JÁTÉK NEVE        | STÍLUS     | KIADÓ      | HOL OLVASHATSZ RÓLA? |
|-------------------|------------|------------|----------------------|
| STARCRRAFT        | STRATÉGIA  | CENDANT    | 98/2,4,5,6           |
| COMMANDOS         | STRATÉGIA  | EIDOS      | 98/5,8               |
| UNREAL            | AKCIÓ      | GT         | 98/2,3,6,9           |
| HEART OF DARKNESS | AKCIÓ      | INFOGRAMES | 98/2,9               |
| FINAL FANTASY 7   | KALAND     | EIDOS      | 98/3,5,9             |
| WORLD CUP 98      | SPORT      | EA         | 98/5,6               |
| X-FILES           | KALAND     | EA         | 98/8,9               |
| QUAKE 2           | AKCIÓ      | ACTIVISION | 98/1,2               |
| MIGHT AND MAGIC 6 | KALAND     | NEW WORLD  | 98/2,4,6,7           |
| JANE'S F15        | SZIMULÁTOR | EA         | 98/4,5,7             |

## JÁTÉKMAGAZINOK LISTÁJA

| JÁTÉK NEVE                     | STÍLUS     | KIADÓ      | HOL OLVASHATSZ RÓLA? |
|--------------------------------|------------|------------|----------------------|
| 1. (2) FINAL FANTASY 7         | KALAND     | EIDOS      | 98/3,5,9             |
| 2. (8) CONFLICT: FREESPACE     | SZIMULÁTOR | INTERPLAY  | 98/1,4,8             |
| 3. (9) COMMANDOS               | STRATÉGIA  | EIDOS      | 98/5,8               |
| 4. (7) MECHCOMMANDER           | STRATÉGIA  | MICROPROSE | 98/3,5,7,8           |
| 5. (új) X-FILES                | KALAND     | EA         | 98/8,9               |
| 6. (új) WARGAMES               | STRATÉGIA  | EA         | 98/8                 |
| 7. (új) DEATHTRAP DUNGEON      | AKCIÓ      | EIDOS      | 98/3,9,10            |
| 8. (új) SWAT 2                 | STRATÉGIA  | SIERRA     | 98/9                 |
| 9. (új) QUAKE 2: THE RECKONING | AKCIÓ      | ACTIVISION | 98/8                 |
| 10. (új) MIGHT AND MAGIC 6     | KALAND     | NEW WORLD  | 98/2,4,6,7           |

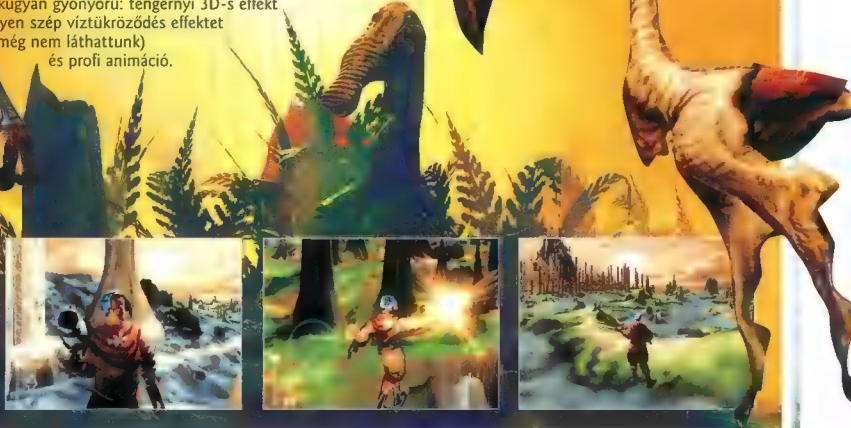


## OUTCAST



**O**utcast a francia fejlesztők által készített Outcast. A történet furcsa, Luc Besson idéző sci-fi: mentsük meg a világot egy ex-Navy Seals tiszttel, mielőtt egy fekete lyuk mindent beszippant. Kalandjaik során hő-sünkkel egy idegen bolygó sivatagos felszínén kell bolyonganunk, szerencsére ebben segítségünkre lesz fur-csa kétlábú hátsálatunk, amely leginkább Luke Skywalker „paripá-jára” hasonlít ■ Birodalom visszavágból. A grafikai megvalósítás csakugyan gyönyörű: tengersznyi 3D-s effekt (ilyen szép víztükröződés effektet még nem láthattunk) és profi animáció.

**OUTCAST**  
INFOGRADES  
3D AKCIÓ/KALAND  
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. DECEMBER



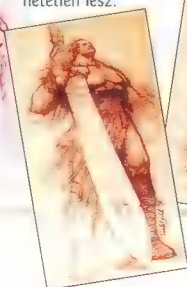
## BLADE

**E**gy az egyik legújabb perspektívából is irányítha-tunk. Az akció kifejezetten durva lesz, így ■ játékot nem a galamblelkű játékosoknak ajánlják ■ készítők. Ellenfeleink között lesznek lovagok, os-toba, vérszomjas trollok, orkok.



minotauruszok, nagydarab sárkányok, akik mind asze-rint fognak viselkedni, hogy milyen tulajdonságaik van-nak. A harcok során a megölt ellenfél fegyvereit felvehet-jük, és persze használhatjuk is. A játék 19 pályáját bármilyen sorrendben végigvihetjük, így ■ játékmenet nem annyira kötött, mint azt megszokhat-tuk hasonló akció-kalandjátékokban. A játék elején négyfaj-ta karakter közül választhatunk, természetesen mind-egyikük egyedi tulajdonságokkal rendelkezik. A Gremlin többi új programjához hasonló-an ennek a játéknak ■ szereplőit is motion capture technológiával mozgatják. Ter-mészetesen az élvez-hető grafikához a 3Dfx kártya elenged-hetetlen lesz.

**BLADE**  
GREMLIN INTERACTIVE  
RPG/AKCIÓ  
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. FEBRUÁR



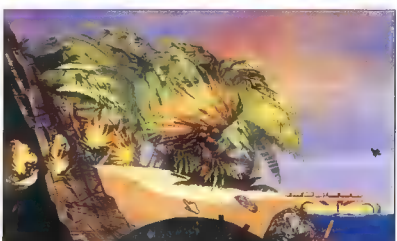
## Shadow Company

A Shadow Company leginkább a Commandosra fog hasonlítani: embereinkkel 2014-ben kell különböző küldetéseket végrehajtaniuk egy afrikai diktátor hatalmának megdöntése érdekében. Embereink nemcsak jellegtelen bakák, jellemvonásaik és képességeik mind egyéniek lesznek, így sokkal jobban bele tudjuk majd élni magunkat a játékba, és jobban is féltjük őket. Rengeteg speciális fegyvert és járművet tudnak majd irányítani (jetski, motorbicikli, sí, tank, hajó stb.) – a játékmenet ■ James



Bond-filmek akciójeleneteire fog hasonlítani: például ügynökünkkel búvárruhában a vízből kilépve elvágjuk a cigarettázó katona torkát, majd a mellette lévő MI-es tankba beszállva tudunk bejutni a katonai táborba és likvidálni a gyanútlan ellenséget, ezután helikopterre kapaszkodva meglépni. Ami első pillantásra megragadja az embert, az a Myth-szerű 3D-s grafika, amely sokkal látványosabb és áttekinthetőbb, mint a Commandos-ban. Az épületek, a járművek és az egységek is 3D-szek lesznek, és a Myth-hez hasonlóan ■ képernyőt bármilyen irányba forgathatjuk, zoomolhatjuk. Ha a küldetések és a történet is kellően izgalmasak, érdekesek lesznek, akkor a Shadow Company igazi sikerprogram lehet.

**SHADOW COMPANY**  
**INTERACTIVE MAGIC**  
**3D AKCIÓ/STRATÉGIA**  
**MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ELEJE**



## Creatures 2

A kik kedvelik a furcsa, ám annál eredetibb játékokat, azok biztosan emlékeznek a Creaturesre, ahol mesterséges életet kellett létrehozniuk, majd táplálniuk és nevelniük. A cél a második részben is ugyanaz, azonban ezúttal a játék sokkal emberközelibb, könnyebben irányítható és élvezhetőbb lesz a fejlesztők szerint. Virtuális állatkáink életrealitása és viselkedése attól függ, mire tanítjuk meg őket. Például, ha nem tudják, hogyan szerezzenek táplálékot, egy idő után kipusztulnak, és tulajdonságaik (buták-okosak, agresszívok-békések) is attól függenek majd, hogy mire tanítjuk őket. A készítő a játék mesterséges intelligenciájára a legbuzsékbbek, szerintük ez a legprofibb, amit stratégiai játékban valaha készítettek. A legjobban arra kell vigyáznunk, hogy ne szeressünk bele túlságosan majd a lényeinkbe...

**CREATURES 2**  
**MINDSCAPE**  
**STRATÉGIA**  
**MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. OKTÓBER**





## TOCA 2

A Codemasters angol túraautó szimulátora, a **TOCA 2** készítő már teljes erővel dolgozik a folytatáson, amely többek között grafikai engine-jében fog különbözni az első résztől. Szerencsére az újdonságok nem merülnek ki ennyiben, a folytatás kétszer annyi pályát fog tartalmazni, mint elődje! A készítő két olyan hibát is kijavítottak, amelyekre a játékosok

hívták fel a figyelmüket. Az első az, hogy autónk sérüléseinek nem volt semmiféle hatása a kormányozhatóságra. Most már egy erőteljes ütközés után örülhetünk, ha el tudunk lavírozni valahogy a boxutcáig, amely – az első résszel ellentétben – már lesz pályán. A mesterséges intelligencián is fejlesztettek; a gép által irányított autók még agresszívebben viselkednek majd. A készítő nem bíznak semmit a véletlenre, mert a játék kialakításával azt a tervezőt bízták meg, aki a PSX-en igen népszerű Colin McRae Rally szülőatyja volt.



**TOCA 2**  
CODEMASTERS  
AUTÓS  
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. NOVEMBER



## Motoracer 2

Motoracer volt talán az első játék, amely a 3D kártyák lehetőségeit kihasználva az igazi száguldas (és hatalmas esések) élményét hozta el a számítógépekre. A hamarosan megjelenő folytatás is követi ezeket a hagyományokat, de érdekes, hogy míg az első részben csak Direct3D támogatás volt, a Motoracer 2-ben már több gyorsítókártya natív használata is helyet kap.



Új időjárási effektek is bekerülnek a programba, ilyen az eső és a hó. Azonban a legnagyobb újítást beépített pályaszerszkesztő jelenti, amelynek segítségével mindenki olyan gyilkos szinteket tervezhet magának (és persze a mit sem sejtő haveroknak), melyeken nem lehet úgy végigmenni, hogy szerencsétlen motorosunknak maradjon egy ép csontja. Az első részhez hasonlóan lesz arcade és szimulátor mód is.



**MOTORACER 2**  
ELECTRONIC ARTS/DELPHINE  
MOTOROS  
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. ŐSZ



## UTÁN ÉRKEZETT... LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT... LAPZÁRTA UTÁN

• A Westwood egy 3<sup>a</sup> person akciójátékon dolgozik, amely a *Command & Conquer: Commando* címet kapta, ebből is látszik, hogy a cég még egy bőrt szeretne lehúzni a sikeres sorozatról.

• A Looking Glass bejelentette, hogy készül a *System Shock* második része!

• Az előzetes hírekkel ellentétben talán mégis sikerül az Ion Stormnak befejeznie a *Daikatand*t

karácsonyra. A cég ezután következő játékának egyelőre csak a címét lehet tudni: *Deus X*.

• Továbbra is az Unreal engine a legnépszerűbb a 3D játékok készítőinek körében. Ezt bizonyítja az is, hogy a *Dark Forces 3: Jedi Master* és *Jazz Jackrabbit 3D* is ezt a „motort” fogja használni.

• A MicroProse bejelentette az Activisiont a készülő *Civilization: Call of Power* miatt,

mondván, a név kizárólagos használata őket illeti meg.


• Talán a Fear Factory dalai szerepelnek a legsűrűbben a számítógépes játékokban. A *Carnageddon II* után a *Messiah* készítői is úgy döntöttek, hogy ezzel a bandával íratják a zenét.

• Az Eidos a *Psygnosis* részvényeinek intenzív felvásárlásába kezdett...

[illegible]



# ECTS 98



Mind néhány évvel ezelőtt esupán néhány megszállott ifjúságnak volt, az mára egy új szórakozási formává nőtte ki magát. Mozi, buli, multiplayer parti – mind az új programok, és lassan már az utolsó sem lóg ki annyira a sorból. A számok legalábbis ezt támasztják alá, hiszen az előző évi eredmények alapján a számítógépes játékpiacon mérete alig egy év alatt megduplázódott, és a következő öt évben továbbra is töretlen. Ennek ismeretében nem meglepő, hogy minden év szeptemberében Londonra figyel a számítógépes világ, itt rendezik ugyanis Európa legnagyobb számítógépes játékkiállítását, a European Computer Trade Show-t – közismertebb nevén az ECTS-t. A vásárkozás és az éjszakai ébrenség idén is itt lesz, közel 40 országból érkeztek kiállítók és látogatók az eseményre. Európa első számú játékkiállításáról körül húsz oldalunk számolunk be. Összefoglalónkban inkább olyan játékokat emeltünk ki, amelyekről korábban még nem, vagy csak nagyon keveset olvashattatok. Reméljük, mindenképp talál majd közöttük valót érdeklődésétek!

## Akcio • 1<sup>st</sup> person shooter

mintha csak erre a stílusra találták volna ki (ez valószínűleg fedi is valamennyire a valóságot, lévén a multiplayer játékok történetének egyik legfontosabb neve a Quake). Bár még nincsenek a játékiparnak a szórakoztatóelektronika más területeihez fogható nagyságú legendái, a létező legnagyobb nevek dolgoznak 1<sup>st</sup> person shooteren (id soft, 3D Realms, Romero, Carmack, Wilbur... J). Minden adott tehát a késhegyre menő küzdelemhez a kiadók között. Különösen, hogy az Unreal alaposan felkavarta a piac állónak amúgy sem nevezhető vizeit... A legfontosabb kérdés manapság a stílusban: a technikai tökéletesség vagy a hangulat a fontosabb egy játékban? A trónkövetelők közül technikailag a Prey és a Prax Wars ígéri a legtöbbet, míg hangulatilag a Daikatana és a Duke Nukem Forever. Kérdés, melyik ér többet a piac szemében... és hogy az ősszel, még a nagy karácsonyi dömping előtt megjelenő Half-Life és Sin mennyire borítja fel az erőviszonyokat. Adjuk magát a megoldás, hogy egy játékban találkozzon a tökéletes technika és hangulat. Ez a Doom és a Quake-en kívül még senkinek sem sikerült...

## Aliens vs. Predator

■ Lesz abból, ha ■ filmtörténet ■ legnagyobb pusztítóját összeeresztik egy játék keretein belül?

Hát persze, hogy még nagyobb öldöklés. Azoknak, akik már régebb óta figyelemmel kísérik a játékpiacon alakulását, már ismerős lehet az Aliens vs. Predator név. Hogy hol is találkozhattunk vele? Az Atari konzol-próbálkozásának. ■ Jaguarnak volt az egyik megjelent játéka. A PC-s verzió ennek a játéknak a nem hivatalos folytatása lesz.

Az események egy távoli bolygón lévő katonai bázison bonyolódnak, ahol titkos biológiai kísérleteket hajtanak végre, de valami igen balul sült el. Egy csapat alien elszökik és tombolni kezd a bázison. Itt kapcsolódunk be a játékba, amelyben három szereplő közül választhatunk. Játshatunk alienel, predatorral és a galaxis legnagyobb ragadozójával, az emberrel is. A játékmenet és ■ történet minden szereplőnél más és más lesz. Ha az alienet választjuk, savat köphetünk ellenségeinkre és borzasztó sebességgel rohagálhatunk fel a sal. Célunk ilyenkor természetesen ■ bázisról való kiszabadulás lesz. Ha predatorral játszunk, akkor feladatunk ennél kicsit összetettebb: bebörtönzött fajtársainkat kell kiszabadítani (esetleg megbosszulnunk halálukat). Infravörös látás és a filmekből jól megismert láthatatlanság lesz segítségünk a harcban.



Azoknak a bátor versenyzőknek, akik valamilyen ismeretlen oknál fogva a tengerészgyalogost választják, nem lesz más céljuk, mint ■ túlélés. Feladatunk megúsni azt, hogy végtagjainkat egyesével kitépkedjük ■ helyükről, hogy szembekegyenkedjünk sával vagy darabokra lövegünk valami hatalmas fegyverrel. Ez a rossz hír. A jó hír az, hogy az embernek áll ■ rendelkezésére a legtöbb pusztító fegyver: shotgun, plazma-vető vagy az, ami valószínűleg mindenki kedvence lesz, a lángszóró!

ALIENS VS. PREDATOR  
EA/FOX INTERACTIVE  
MEGJELENÉSI IDŐ:  
1999. NOVEMBER



Egyszóval gigászi pusztításra számíthat az, aki majd kipróbálja a végleges játékot.

## Thief: The Dark Project

A Thief egy olyan 1<sup>st</sup> person shooter lesz, amely alapjaiban különbözni fog ■ kategória eddigi sztárjairól. A játék főszerelője ugyanis nem egy állig felfegyverzett katona lesz, hanem egy tolvaj, aki sokkal jobban ért a rejtőzködéshöz és a lopakodáshoz, mint az öldökléshez.



A Thief lesz ■ első program, amely a kiadó Dark engine-jét fogja használni, ami a készítőnk szerint egy igen flexibilis motor, jóval változatosabb helyszíneket lehet vele készíteni, mint amilyeneket a többi játék használ. Ezt bizonyítja az is, hogy a játékban szereplő összes tárgy a valós fizika törvényeinek fog engedelmeskedni. A gyűlékony anyagok hamar lángra kapnak, a nagyobb tárgyaknak pedig súlyuk lesz, így használhatók lesznek például ajtók eltolásására, vagy alkalmi fegyverként is bevetjük őket. Ismerve a cég korábbi akció/RPG játékeit (Ultima Underworld I és II, System Shock), szinte biztosan vehető, hogy a Thief is sokáig fog toplisták élén állni.

THIEF: THE DARK PROJECT  
EIDOS/LOOKING GLASS STUDIOS  
MEGJELENÉSI IDŐ:  
1999. NOVEMBER





# Akcio • 3<sup>rd</sup> person shooter

és nem utolsósorban gigászi reklámkampányával igazi iskolát teremtett. A követők közül mindenki minden eszközt bevet Lara legyőzésére (talán a multiplayer játék az egyetlen, amit még nem sikerült belefűteni a stílusba...): technikai fejlődés és a stílusok keverése (Heretic 2, Drakan), ismert név (Indy, 5th Element), a játéktörténelmi legenda (Prince of Persia 3D), humor (Earthworm Jim 3D, Space Bunnies Must Die). Hiába a nagy igyekezet, úgy néz ki, a trónfosztás nem fog sikerülni (az aranylag gyengébbre sikerült második rész által feldobott labda ellenére sem). Jön ugyanis a TR3 Lara legújabb kalandjaival, majd jövő nyáron a mozifilm – ezt nehéz lesz túlszárnyalni még egy Heretic 2-nek vagy egy Indynek is, annak ellenére, hogy technikailag még bőven van hová fejlődni stílusnak (példának okáért igazán jó kameramozgatást még egyetlen 3<sup>rd</sup> person shooterben sem láthattunk).



## Tomb Raider III

Larából soha ■ elég! Legalábbis az Eidos/Core Design páros szerint, akik az „addig üssük ■ vasat, amíg meleg!” felkiáltással igyekeznek minél több pénzt kisajtolni Miss Croitból. Köztudomású, hogy az első rész az újdonsága, a második pedig a hatalmas felhajtás és reklámkampány miatt lett igazán nagy siker. A készítő is érezte, hogy a Tomb Raider II-vel nem volt minden rendben, ezért igen sok időt fordítottak annak feltárára, hogy a játékosok mit is szeretnének látni a harmadik részben. Az egyik legfontosabb újítást ■ játékosok nem is fogják észrevenni, hiszen a módosított pályaszerkesztő csak a készítő munkáját könnyítette jelentősen: valószínűleg emiatt sikerül ■ Core Designnak tartania ■ karácsonyi határidőt. A játéktechnikai újítások között első helyen szerepel ■ grafikai engine megváltoztatása, mely korunk divatját követve már színes fényhatásokat használ. A játékmenet nem sokat változott. Lara, egyfajta „női Indiana Jones”-ként különböző régiségek után kutat, miközben rengeteg rosszfiúval kell leszámolnia. A harmadik rész is a világ különböző részein játszódik, szám szerint ötön, az

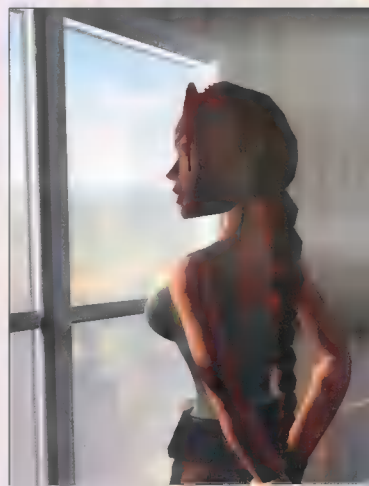
**TOMB RAIDER III**  
EIDOS/CORE DESIGN  
MEGJELENÉSI IDŐ:  
1998 KARÁCSONY



viszont újdonság, hogy ■ játékos a középső három epizódot olyan sorrendben teljesíti, amilyenben akarja. A már említett három pálya nehézsége annak függvényében változik, hogy hányadikként próbáljuk meg átküzdeni magunkat rajta.

A történet Indiában kezdődik, ahol Lara egy titokzatos kő után kutat. Miután ezt megszerzte, rájön, hogy még három ilyen kő van a világon. A következő három helyszín az, amelyet tetszőleges sorrendben teljesíthetünk: egy kis csendes-óceáni sziget, London és az USA kormányának szupertitkos Area 51-es bázisa a nevadai sivatag közepén. Miután Lara mindhárom helyszínt teljesítette, következhet a végső konfrontáció a főellenféllel, Dr. Willarddal nem máshol, mint a Déli-Sarkon. Érdekes, hogy a készítő túl könnyűnek találta ■ második részt amiatt, hogy bárhol ki lehetett menteni a játékállást. A harmadik részben ez már nem így lesz, játék közben Lara „save-kristályokat” találhat, amelyeket arra használhat, hogy elmentse az állást.

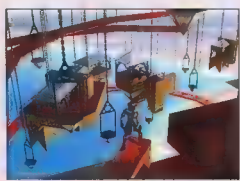
Lara természetesen minden egyes világban más és más ruházatot fog megjelenni előttünk, ezt újabb járművek várják hősnőnk (az egyik pályán pl. egy csilében kell iszonyatos sebességgel száguldania). A rajongók számára minden bizonnyal remek játék lesz ■ Tomb Raider III, kérdés azonban az, hogy akik a második részben csalódtak Croft kisasszonyban, azokat sikerül-e visszahódítani a játéknak.



# Prince of Persia 3D

A Herceg, a híres Prince of Persia hőse végre visszatért, ezúttal a kor követelményeinek megfelelően három dimenzióban. Lara Croft babá-jaira tűnve. A játék története megint a mesés keleti világban játszódik. A derek asztokrata aig pihenke ki fáradalmait az előző kalandból,

amikor újabb csapda leselkedik rá: ezúttal egy szultán gnóm fia vetette ki hálóját kedvesére, ráadásul hősünket is börtönbe veti. Így hát nincs más választásunk, mint a Herceg bőrébe bújva újra útra kelünk, és több mint harmincféle ellenféllel megküzdvé, 15 pályán keresztül kedvesünk elrablói nyomába eredünk. A játék pályái nagyban fognak hasonlítani az előző részéhez – csak persze sokkal szebb a kivitelezés: itt is találunk majd arab utcákat, barlangokat, sivatagokat, de lesznek misztikusabb pályák is, például



lebegő városok. A játék mesés hangulatával és gyönyörű grafikájával fog kiemelkedni a sok készülő Tomb Raider-klón közül, de arról beszéljen inkább Jordan Mechner, a játék készítője.

**ZED:** Sokan tartják azt a Tomb Raider-ről, hogy tulajdonképpen egy Prince of Persia jellegű játék, 3D-ben megvalósítva. Most, hogy hamarosan elkészül a Prince 3D-s verziója, nem félsz attól, hogy azt mondják, tulajdonképpen egy Tomb

**Raider-klónnal dolgozunk?**  
**Jordan Mechner:** En úgy érzem, hogy ennek a játéknak saját személyisége van, egyéni hangulata, amely alapvetően megkülönbözteti Miss Croft kalandjától. Egyébként nem szeretem különösebben a Tomb Raidert, mert túl hosszúinak, fárasztónak és unalmasnak találtam, kedvemem továbbra is a Super Mario Nintendó 64-re.

**ZED:** A Prince előző részeiben gyakran találkoztunk váratlan akadályokkal, amelyekbe ütközve hősünk azonnal meghalt. Lesz ilyen a Prince 3D-ben is?

**Jordan:** Igen, a játék jellegében sokban fog hasonlítani az előző részre, bár a 3D-s megjelenítés nagy segítségünkre volt abban, hogy változatosabbá tegyük a játékot. Persze lesznek váratlan, gyilkos akadályok is, amelyek hősünk számára végzetesek lehetnek.

**ZED:** Larával igen sokféle mozgást végezhetünk. Mi a helyzet a herceggel? Neki milyen repertórája?

**Jordan:** A főhős nem fog szégyent vallani Lara mellett. Persze ugyanúgy tud majd rohanni, oszoni, mint a Prince régebbi részeiben, de rengeteg speciális mozdulata is lesz: tud majd például gurulni és kötélben lendülni. A mozgáskészlet azonban korántsem teljes, még dolgozunk rajta, hiszen most látsz, az csak egy alfa változat, a játék csak jövőre készül el teljesen.



PRINCE OF PERSIA 3D  
REDBOX ENTERTAINMENT  
MEGJELENÉSI IDŐ:  
1998. NOVEMBER

**ZED:** Konkrét számokat tudsz mondani a játékról?

**Jordan:** Összesen 30-féle szörnyeteggel kell a játékosnak megküzdenie, aki a Prince hagyományaihoz híven főleg egy karddal a kezében fog harcolni, de lesz íja is, amivel mágikus nyilatkat tud kilőni. 15 szint lesz, köztük hét különböző „dungeon”, és az előző részrehez hasonlóan hősünknek sokszor kell majd tipikus arab utcákon, sikátorokon keresztül futnia az életéért.

**ZED:** A Last Express kalandjátékként igen jó kritikákat kapott, a játék mégsem hozta be a kellő bevételt...

**Jordan:** Úgy érzem, a játékot mindenképpen érdemes volt elkészíteni. Művésziileg abszolút sikeresnek érzem, gazdaságilag viszont tényleg nem lett az. Talán nem volt megfelelő a reklámkampány... Azt tartom a legsajnálatosabbnak (szomorúan mosolyog), hogy sokkal kevesebb emberhez jutott el, mint amennyinek szántuk.

**ZED:** Manapság egyre kevesebben készítenek kalandjátékokat, mert nem kifizetődő. Neked mi a véleményed a Last Express tapasztalatai alapján a stílus jövőjéről? Nem lesz több ilyen játék?

**Jordan:** Azt azért nem hiszem, hogy ne írának több kalandprogramot. Egyszerűen csak arról van szó, hogy a készítőik kénytelenek lesznek sokkal kevesebb pénz ráfordításával elkészíteni őket.

**ZED:** Az első Prince of Persiát már nagyon rég írtad...

**Jordan:** Igen, nyolc éve.

**ZED:** Mi a véleményed, azóta mennyiben változott a számítógépesjáték-piac?

**Jordan:** Sokkal több időt igényel egy program elkészítése. Az első Prince-en csak hat hónapot dolgoztam, a Prince 3D-t pedig már lassan három éve készítjük. Az egész játékkészítés olyan lett, mintha mozifilmet készítené az ember...

# Messiah

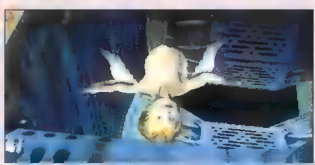


„Rettegjetek, mert november 13-án eljön az utolsó órátok! Itt az apokalipszis!” – kántálták a hittérítők az Olympia Hall bejáratánál sorban álldogálóknak. Először szomorúan konstataáltak, hogy a vallási fanatizmus már a játékrangjogokat sem kíméli, aztán amikor egy gospel-kórus elkezdte a messiásért énekelni, már elkezdtünk gyanakodni, végül, amikor meglepett egy groteszk kinézetű pap, akkor esett le, hogy ez tulajdonképpen a Messiah nevű játék rekláma.

Az MDK készítőinek legújabb játékának egyébként nem kell különösebb cégér, a fantasztikus grafika és az eredeti ötlet eladja magát. A Messiahban Bobot, egy angyalt alakítunk, akinak az a feladata, hogy megtisztítsa a Földet a bűnösöktől. Ehhez ugye apró teste elég kevés lenne, úgyhogy Bob mások testébe bújva, azok leggyereit felhasználva végzi küldetését (nem lehet nem észrevenni a párhuzamot a Twin Peaks-szel). A Messiahban tehát így nem egy karaktert irányíthatunk, hanem több mint harmincat, mindegyiküknek saját tulajdonságai és leggyereai vannak. A játék grafikája egészen új technológiát használ majd: Real Time Tessellation egy-zerre 8000 poligonra képes kirajzolni sebességgel veszteség nélkül.

Így az animáció nemcsak gyorsabb, de sokkal élethűbb és részletesebb is lesz. Ha a hittérítőknak hihetünk, akkor már nem kell sokáig várunk a Messiasra...

MESSIAH  
INTERPLAY  
MEGJELENÉSI IDŐ:  
1998. NOVEMBER





# Kalandjáték

A kalandjáték a nyolcvanas évek végének – kilencvenes évek elejének legkedveltebb játékkategóriája volt, ma viszont alig-alig készül ilyen játék. Ennek okai elég szerteágazók: a nagy sorozatok (a Sierra-féle Questek, Monkey



Island, Zork, Larry) kifulladásig, néhány több millió dolláros szuperprodukción súlyosan megbukott (Toonstrike...), és pedig óvatossá tette a kalandjátékokat kiadó cégeket.

Az utóbbi időben a kevés új próbálkozás már nem kap hatalmas marketing-támogatást, mint a „rég szép időkben”. Ehhez jön még hozzá, hogy napjaink nagy játékpiacon trendjei kivétel nélkül inkompatibilisek a kalandjáték műfajával – a 3D-forradalom, a sokszemélyes internetes játék, az akcióorientáltság mind-mind nagyon távol állnak a klasszikus kalandhagyományoktól. Rádadásul „szegény embert az ág is húzza”-alapon a kalandjáték a legmunkaigényesebb játékműfaj (gondoljunk csak a forgatókönyv, a rengeteg grafika és hang elkészítésére vagy a játéktesztelésre).

A stílus persze nem fog kihalni, csak valószínűleg átalakul egy kissé, és ahogy a szöveges játékokat fejbájtolták az állóképes grafikus kalandok, úgy fogják a hagyományos rajzolt point and click játékok helyét átvenni az interactive movie-k és a Myst nyomában gombamód szaporodó logikai/kaland játékok.

## Grim Fandango

Sokan várják már Tim Schaffer, a Full Throttle és a Day of the Tentacle alkotójának legújabb kalandjátékát. A Grim Fandango-ban Mannyt, egy utazási ügynököt alakítunk, aki a Halottak Földjén keresi a megváltást. Feladata nem túl irigylésre méltó: az Élők Világából kell a Halottak Világába szállítani a pácienseket. Csak akkor nyer megváltást, ha a megfelelő mennyiséget elszállította, azonban úgy tűnik, valakik összeesküdtek ellene, mert nem kapja meg a megfelelő klienseket. Muszáj lesz helyreállítani a dolgokat, mert nemcsak a munkája a tét, de lelke üdvössége is.

Amint látjuk, a Schafferre jellemző fekete humor most sem hiányzik a játékból. A történetben keveredik az olyan klasszikus film noirok stílusa, mint a Casablanca, a Chinatown vagy



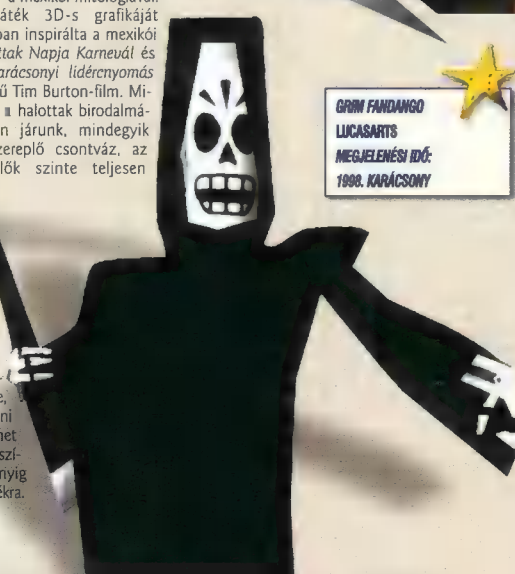
■ Nagy álom –

a mexikói mitológiával.

A játék 3D-s grafikáját nagyban inspirálta a mexikói Halottak Napja Karnevál és a Karácsonyi lidércnyomás című Tim Burton-film. Mivel a halottak birodalmában járunk, mindegyik szereplő csontváz, az élők szinte teljesen

hiányoznak a játékból.

A LucasArts-nál biztosítottak arról, hogy a Grim Fandango a Full Throttle-nél kétszer nagyobb lesz és sokkal több rejtélyt lesz benne, amelyek illeszkedni fognak a történet menetéhez. Valószínűleg karácsonyig várniuk kell a játéknak.



GRIM FANDANGO  
LUCASARTS  
MEGJELENÉSI IDŐ:  
1998. KARÁCSONY



## Blackstone Chronicles

Egyszer már beszámoltunk a Mindscape készülő horror kalandjátékáról, de az ECTS-en újabb információkat sikerült beszerezniük róla. A játék tervezője az a Bob Bates, aki a Timequestet és az Eric the Unreadyt is megálmodta. A Blackstone Chronicles egy könyvsorozat, amely egy kisvárosban történt szörnyűségeket mesél el Oliver Metcalf tolmácsolásában. A sorozat

végére kiderül, hogy a gyilkosságokat maga a „mesélő”, Oliver követte el. Valamilyen számára ismeretlen módon, apja – aki a környékbeli elmebeteggyógyintézet utolsó igazgatója volt – különös „instrukciókat” rejtett el a tudatalatti-jába, arra vonatkozóan, hogy miként álljon bosszút azokon, akik bezáratták az intézetet. A könyv végén Oliver ráébred, hogy miket követett el és képes is abbahagyni. A játék története a könyvek sztorija után öt évet folytatódik. Oliver megnősült és van egy négyéves fia, Joshua. Az elmebeteggyógyintézet megvásárolta egy szervezet, hogy múzeummá alakítsa. A játék elején Joshua eltűnik a múzeumban és Oliver halott apjának hangját hallja a fejében, aki közli vele, hogy ő rabolta el a gyereket és ki fogja „képezni” csakúgy mint Olivert gyermekkorában. Oliver minden félelme ellenére bemegy az intézetbe, hogy kiszabadítsa Josh-t... Itt kapcsolódunk be a játékba, amely szerencsére nem véres, hanem a pszichohorror kategóriába tartozik.



BLACKSTONE CHRONICLES  
MINDSCAPE/LEGEND  
MEGJELENÉSI IDŐ:  
1998. NOVEMBER



## RPG

Az utóbbi években a stílus (tetsz)halott volt, aztán jött a Diablo, és új életet lehelt belé. Az életmentő véradótömsztés azonban egyben le is rombolta a szerepjáték hagyományos definícióját. A Blizzard remekműve olyan dolgokat hozott a stílusba, amikről a kategória rajongói nem is álmodtak azelőtt: a felpörgetett akciót, a 3D megjelenítést, a valós idejű felelőtt, a könnyű sikerélmény lehetőségét és a multiplayer játékot. Nagyon úgy néz ki, hogy ezzel hosszú távra ki is jelölte a műfaj irányvonalait. Ezt mutatják napjaink sikeres RPG-i, a Might and Magic 6 (real-time harc), a Lands of Lore 2 (3D), az Ultima Online (multiplayer), a Final Fantasy (sok akciórész, egyszerű végigjátszás) is. Megoszlanak a vélemények, hogy ezeket a játékokat lehet-e egyáltalán RPG-nek nevezni, de az biztos, hogy a hagyományos, klasszikus szerepjátékok is átalakultak új életre. Furcsa, hogy éppen egy Diablo által keltett diathullámot fog meglovagolni egy Baldur's Gate vagy egy Wizardry 8... Mindenesetre az RPG-k reneszánsza újra felvet néhány régi kérdést: miért nem készítenek RPG-ket ismert szerepjátékrendszerek alapján? Gyakorlatilag az AD&D az egyetlen megvalósult konverzió... Miért fantasy környezetű az RPG-k 90 százaléka? Lehetne sci-fi (a Buck Rogers óta semmi), cyberpunk (talán a Neuromancer volt az egyetlen), techno-fantasy (Final Fantasy-n kívül semmi), korhű középkor (semmi), posztapokaliptikus (egy szem Fallout), dark/horror (majd a Revenant), manga vagy paródia (Xentar). A válaszokat az elkövetkezendő év-két év rejti...



## Baldur's Gate

A Baldur's Gate minden bizonnyal pályázhat majd az év szerepjátéka címre. Ilyen csemegeben már rég nem ré-

BALDUR'S GATE  
INTERPLAY  
MEGJELENÉSI IDŐ:  
1998. DECEMBER

■ Gonosz eredetű és megküzdjön vele. Több ezer karaktert vehetünk majd fel csapatunkba, és ■ történet is minden új játék alkalmával változni fog.

A játék öt CD-je több mint tízezer helyszínt fog tartalmazni. A történet fejezetekre bomlik, de lesz rengeteg melléküldetés is.

A varázslatok számával sem fukarkodtak a készítő: többszázfélet bocsáthatunk ellenfeleink fejére.

A játékot a karácsonyi piac egyik slágerének szánja ■ kiadó.



dik: valaki megmérgezi Sword Coast városainak vasbányáit, és ezzel összegegrasztja a közeli Amn tartománnyal. Hattagú csapatunk feladata természetesen az lesz, hogy kiderítse



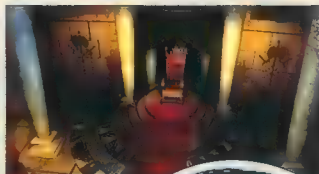
## Return to Krondor

Az év egyik legjobban várt szerepjátékáról már tudósítottunk augusztusi számunkban, de ■ ECTS-en végre már többet is láthattunk a játékból, mint néhány kosza screenshotot. A grafikus engine a Pyrotechnix True 3D-jével készült, sok-sok speciális effekttel megspékelve, úgyhogy ■ „legszebb RPG” koronáját könnyedén veszi majd le a Final Fantasy 7 fejeiről.

A csata is ■ FF7 3D-s kameranézetére hasonlít majd, az irányítás azonban nagyjából megegyezik a Betrayal at Krondoréval.

Minden varázslatnál valamilyen 3D-s effektet látunk majd, úgyhogy ha mágusunk magasabb szintű lesz, akkor igazi fényorgiában lehet részünk.

RETURN TO KRONDOR  
CENDANT/SIERRA/PYROTECHNIX  
MEGJELENÉSI IDŐ:  
1998. NOVEMBER





# Stratégia · real-time

A közelmúlt, a jelen és a belátható közelségi jövő legdivatosabb játékkategóriája hihetetlen ütemben fejlődik, és egyre kevésbé lehet előre látni a korlátait...



A játékipar legnagyobb nevű fejlesztői dolgoznak a stílusban (Blizzard, LucasArts, Westwood, Bullfrog...), ■ még ebből is kiemelkedik a két amerikai óriás, a Blizzard ■ a Westwood immár öt éve zajló párbaja a képzeltetbeli trónért (Dune 2 – Warcraft – Command&Conquer – Warcraft 2 – Red Alert – Starcraft – Tiberian Sun). Külön érdekesség, hogy a Westwoodot most adta el a Virgin. ■ Blizzardot pedig éppen kiárultja ■ Cendant... A Total Annihilation valódi 3D-s megvalósítása és ■ Dungeon Keeper „belebújok az egységem bőrébe”-megoldása szinte beláthatatlan távolokat nyitott meg ■ real-time stratégiák előtt. A legfontosabb, a sok millió dolláros ■ műfajban ■ az, hogy vajon mitől lesz igazán sikeres egy játék, a hangulat, a játszhatóság és eredetiség (Blizzard/Starcraft, Bullfrog/Populous 3) nyom többet a latban vagy a technikai fejlettség (Cavedog/Total Annihilation, Westwood/Tiberian Sun)? Amlg ■ kérdésre megkapjuk a választ, egész biztos sok remek játék kerül kezeink közé.

## Dungeon Keeper II

Az utóbbi évek talán egyik legeredetibb játéka a Dungeon Keeper volt, amelyben végre mindenki átadhatta ■ „vezér-  
lést” a gonoszabbik felének és szabadon leőlhette a gyenge kalandozókat, akik föld alatti birodalmát fenyegették. A második rész természetesen nagyobb, szebb és gonoszabb lesz, mint elődje volt. A grafikai megjelenítés immáron teljesen kihasználja majd a 3D kártyák képességeit, többek között színes fényeffektekkel, köddel és dinamikus textúrázásokkal találkozhatunk a programban. A lények sem sprite-ok lesznek, hanem poligonokból fognak felépülni. A játékmenet azonban nem változott ekkora mértékben, célunk továbbra is dungeonünk és lényeink „menedzselése”, valamint ■ támadó hősök és ■ kokurens keeperek megrendszabályozása lesz. Természetesen új helységek, szörnyek és csapdák is várnak ránk. A játék – elődjéhez hasonlóan – biztosan igen élvezetes lesz, ennek bizonyításaképpen álljon itt egy mondat a játék reklámszövegéből: „Mocskos munka, de éppen ezért fogod szeretni”

**DUNGEON KEEPER II**  
ELECTRONIC ARTS/BULLFROG  
MEGJELENÉSI IDŐ:  
1998 VÉGE/1999 ELEJE



## ECTS APRÓ HÍREK

■ Az idei show-nak 21 297 látogatója volt, ez majdnem hatszázalékos növekedés ■ tavalyihoz képest. A húszeszes tömeg összesen 55 országból sereglett össze.

■ Az ECTS Interactive Awards díj-  
osztó gálán az év játékának a Starcraftot választották, míg a legjobb hardver díját a Voodoo2 chipset kapta.

■ A Sony bejelentette, hogy ■ következő generációs Playstationre még minimum az ezredfordulóig várnunk kell.

■ Az Eidos megszerezte a Paramounttól a többszörös Oscar-díjas Rettenetetlen megzámítógépesítési jogait.

■ A Software 2000 készíti a Pizza Tycoon folytatását Pizza Syndicate néven.

■ A régóta ígértetett Siege (a Telstar várostrom-szimulátora) újabb, sokadszor elhalasztott megjelenési ideje jövő év nyara.

■ A Sin megjelenésével együtt adja ki az Thrustmaster új, Frag Master névre hallgató, first person shooterekre optimalizált gamepadjét.

■ A mozifilm hihetetlen sikerének köszönhetően továbbra is tartja magát a toplistákon a jó másfél éves kalandjáték, ■ Titanic – Adventure Out of Time.

# Populous: The Beginning

Nyolc hosszú év telt el, mióta az addig teljesen ismeretlen cég, a Bullfrog megjelentet-  
■ Populous névre hallgató játékát. A játék stílust teremtett, hiszen nemcsak az első igazi real-time stratégiai játék volt, hanem az első „istenszimulátor” is.

A harmadik rész megtartja az első két-  
tő alapvető játékelemeit, ilyen pl. a fel-  
szin emelése/csökkentése, amin népünk  
végre nyugodtan le tud telepedni. Egy  
nagy különbség azonban van az előző  
két rész és a Populous 3 között: nevezet-  
esen az, hogy ebben a játékban nem is-  
tenként tevékenykedünk felülről, hanem  
egy halandó szerepét kapjuk. Az álta-  
lunk irányított sámannak az lesz a fel-  
adata, hogy istenné váljon, erre utal  
egyébként a játék alcíme is (The  
Beginning). A játékmenet a harmadik  
részben is alapvetően két részből áll:  
■ populáció növelése és ■ real-time harc.  
Ismét szinte a semmiből kell ütköz-  
kedni, hadsereget kovácsolunk és legyőzni az  
ellenséget olyan eszközökkel, amelyeket  
nem szőgyellünk. A pusztító varázsla-  
tok is maradtak a tűzesőtől kezdve, a  
villámcsapáson keresztül egészen a  
földrengésig.

A játék elődjeihez hasonlóan 3D megje-  
lítését használ, de az elmúlt nyolc év alatt  
azért igen sokat változtak az elvárások. A  
terület szabadon forgatható, kedvünkre na-  
gyíthatjuk, illetve csökkenthetjük ■ kamera  
távolságát. Az előzetes képek alapján a  
Populous harmadik része talán az eddigi  
legszebb számítógépes játék címre is esélyes  
lenne. Kérdés az, hogy mikor fog megjelenni,  
mivel már többszöri időpont-  
változásoknak  
lehetünk  
tanúi.

POPULOUS: THE BEGINNING  
ELECTRONIC ARTS/BULLFROG  
MEGJELENÉSI IDŐ:  
1998. MÁRCIUS

# Settlers 3

A Blue Byte meglepően visszafogottan, egy  
szinte spártai egyszerűségi stand mögé hú-  
zódvá hirdette minden idők egyik legsike-  
rebb stratégiai játékának, a Settlers sorozat-  
nak a harmadik részét. Mivel az előző két  
részből több, mint egymillió példányt adtak  
el, ■ készítők jogosan számítanak rá, hogy ■  
Settlers 3 is bombásiker lesz.

A legszembeütőbb változtatás grafikai té-  
ren történt: bár ez már az előző részek-  
nél is rendkívül profi volt, úgy tűnik  
most ezt is sikerült fel-  
lülmúlniuk. Mind az  
emberek, mind az  
épületek roppant rész-  
letesen megrajzoltak,  
és ezúttal a kor köve-  
teményeihez alkal-  
mazkodva sokkal erősebb 3D-s érzetűk van.  
hála ■ teljesen új 3D-s grafikus engine-  
nek.

Az előző részek hibáiból sze-  
rencsére tanultak a fejlesztők,  
így ■ játék irányítása már sok-  
kal kezelhetőbb lesz: mi-  
vel jóval kevesebb és  
egyszerűbb ikonjaink  
lesznek, nem kell végre  
órákat töltönnünk azok me-  
morizálásával. Annak elle-  
nére, hogy ■ játékmenet  
nagyjából ■ régi maradt,  
sokféle újítással találko-  
zhatunk ezen a téren is.  
Például ha hiányzik valami-

SETTLERS 3  
BLUE BYTE  
MEGJELENÉSI IDŐ:  
1998. KARÁCSONY



lyen nyersanyagunk, tudunk keres-  
kedni ■ barátságos népekkel. Óriási  
újítás, hogy végre nem kell tehetetle-  
nül bámulnunk, ahogy egységeink  
csatáznak az ellen-  
nel, hanem a  
már jól bevált.



egyszerre  
több egy-  
séget kijelö-  
lős módszerrel  
saját kezűleg tud-  
juk őket irányítani.  
Lesznek olyan új  
egységek is, mint  
például ijasz és  
alabárdos,  
amely valós-  
szerűleg  
feldobják

majd egy ki-  
csit ■ csata menetét, amely  
bizony elég egyhangú volt az előző részek-  
ben. Mielőtt harcolni mennének, katonáink a  
kocsmában jól kidor-  
bézsolhatják magukat,  
a nagyon elagyabu-  
gyált bakáinkat pedig  
■ helyi kórházakban  
gyógyíthatjuk.

A játékban egyéb-  
ként továbbra sem ta-  
lálkozunk vérről,  
ez részben azért van így,  
mert a játék e nélkül  
elvesztené kedves, hu-  
moros stílusát, rész-  
ben pedig azért, mert  
Németországban nem  
szabad vért ábrázolni  
a számítógépes játé-  
kokban...





# Stratégia • hagyományos

A kalandjátékokhoz hasonlóan a hagyományos stratégiai játékok is váltságos helyzetbe kerültek az utóbbi időben, de bármennyire is úgy tűnt,



a real-time stratégiák lemosás a pályáról a körökre osztottakat, mégsem így történt. A hagyományos stratégiák élnek és virulnak – annak ellenére, hogy sem a 3D-t, sem a divatos multiplayer/internetes játékokat nem támogatják, és lehetetlen az akciót bevinni a stílusba. Érdekes, hogy szinte csak nagy nevek maradtak életben a stílusban, gyakorlatilag középmezőny nélkül. A nagy nevek is mind folytatások... Egy hagyományos stratégia csak úgy tud életképes maradni, ha látványos (nehéz ügy), izgalmas (még nehezebb) vagy bonyolult és komplex (ezt elérni nem probléma, viszont szűkíti a potenciális vásárlók körét), esetleg humoros vagy merész a témaválasztása (a Lula óta semmi ilyen...), ebből adódóan inkább a „majd a név eladja a játékot” stratégiához folyamodnak a kiadók, és lázasan készítik az újabbnál újabb folytatásokat (Sim City 3000, Railroad Tycoon 2, People's General, Western Front...). A fun-vonal (Theme sorozat – Mad TV/News – Lula) kihátról látszik, a „világfoglaló” űrstratégiák az Imperium Galactica és Master of Orion 2 szintén.

A klasszikus harsai stratégiák helyét egyre inkább átveszik a gazdasági szimulációk, építkezési játékok és „Istenszimulátorok”. Talán a pause-zal megállítható „opcionális real-time” lesz a jövő (Gettysburg!, Dark Omen) vagy a tetszés szerint beállítható valósidejűség (MAX2)? Majd kiderül...

## Gangsters

„Az igazi hatalmat sohasem adják, neked kell elvinned” – hirdette ■ Eidos standjának óriási kivételje legújabb stratégiai játékok szlogenjét. A Gangsters a húszas évek Amerikájába röpít minket vissza, ahol egy gengszterbanda főnöként kell jeleskednünk, hatalmunkat megszilárdítva ■ konkurencia kiirtásával és városunk irányításával. Bevételnünk forrásai eleinte bankrablások és kisebb zsarolások lesznek, később azonban, ha nem akarjuk,

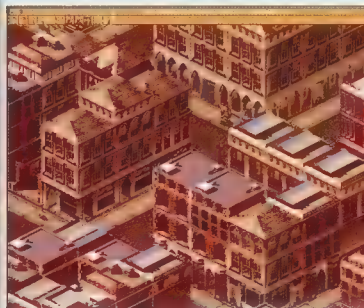
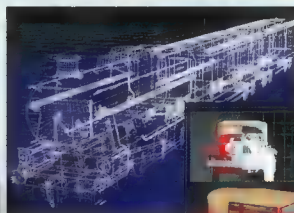


hogy a rendőrség ■ nyakunkon legyen, ■ helyi polgármesternek vagy rendőrfőnöknek olyan ajánlatokat kell tennünk, amelyeket nem fognak visszautasítani...

Természetesen a rivális bandákkal is meg kell küzdenünk, géppuska vagy különféle merényletek segítségével – ha a rivális bandafőnök nem ért a szóból, akár az épületeit is felrobbanthatjuk. A játékmenet tehát ■ Syndicate és a Sim City keveréke: ■ véres akció mellett legfőbb feladatunk bandánk és városkánk menedzselése (korrumpálása) lesz.

A reklámba az Eidos apait-anyait beleadott: a kiállítás alatt „valódi”, korabeli ruhába öltözött gengszterek kötöttek bele a gyanútlan látogatókba és mindenkit figyelmeztettek: szójának, ha látják az örült Frankie Frazer, mert azért jöttek, hogy elintézzék őt. Az céget egyébként erős kritika érte, hogy reklámkampányában egy véreskezű gyilkost használ fel, ezért, hogy ne legyen rossz szája a dolognak, az Eidos végül úgy döntött, hogy ejtik az örült Frankie-t. A játék nagyon jól néz ki, azonban ■ gengszterjelölteknek novembert még várniuk kell.

**GANGSTERS**  
**EIDOS**  
**MEGJELENÉSI IDŐ:**  
**1998 NOVEMBER**



# Szimulátor

A 3D-forradalomnak köszönhetően a szimulátorok is reneszánszusukat élik. Az akciójátékok mellett egyértelműen a stílus profitált a legtöbbet a különböző gyorsítókártyák elterjedéséből, olyanmódra, hogy a fantasztikusan élethű látvány miatt egyes harci szimulátorokból lényegesen többet adtak el, mint a korábbi évek hasonló jellegű termékeiből. Érdekes módon az elmúlt másfél évben a fejlesztők inkább a modern hadviselés csúcspéldányait részesítették előnyben (Apache Longbow, F22, F15), idén ősszel a jövő tavasszal pedig második világháborús repülőgép-szimulátorok egész garmadájaival találkozhatunk. Ez azonban csak a kezdet, hiszen hamarosan megjelennek a korábban elhanyagolt kategóriákat – például a hadihajókat vagy a tengeralattjárókat – szimuláló játékok. Érdemes megjegyezni, hogy az előbb említett tendencia hőmönadójaként hat tankszimulátor jelent az elmúlt hónapokban és további négyre számíthatunk jövő tavaszig. A 3D kártyáknak köszönhetően valóban olyan realisztikus, játéknak lassan már alig nevezhető szoftverek előállítására nyílt lehetőség, hogy aki szereti a kategóriát, az ezután is nyugodtan hajthatja álomra a fejét. Ezt a stílust a fenyegeti a kihalás veszélye, és habár népszerűsége soha nem fog a C&C által meghatározott magasságokba érni, mindig érdemes lesz belekezdeni ilyen jellegű játékok fejlesztésébe is.

## X-Wing: Alliance

Star Wars szimulátorból sohasem lehet elég! Alig ülték el az X-Wing vs. TIE Fighter által kavart hullámok, máris újra beülhetünk a pilótafülkébe Larry Holland új játékában, ami az X-Wing folytatásának is tekinthető. A játék története a hoth-i csata után kezdődik, amikor a súlyos vereség után igen zord idők köszöntenek a lázadókra. A közismert sztorival párhuzamosan egy másik történet is fut, melyben két egymással vetélkedő, nagyhatalmú űrkezeskedő dinasztia késhegyre menő küzdel-

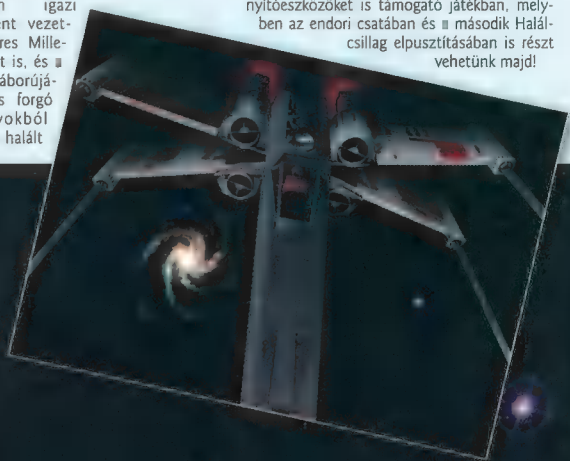
mét követhetjük nyomon – természetesen az egyik család reménytelenül ifjú tagjának szemszögéből.

A már megszokott géptípusokon kívül az Alliance-ben igazi finyenségként vezethetjük a híres Millennium Falcont is, és a Csillagok háborújából ismerős forgó lövegtoronyokból szórhatjuk a halál

**X-WING: ALLIANCE**  
**LUCASARTS/TOTALY GAMES**  
**MEGJELENÉS:**  
**1999. ELSŐ NEGYEDÉV**



■ TIE vadászokra. Szintén újítás az eddigi Star Wars játékokhoz képest, hogy most már működni fog űrhajónkban a ripperhajtómű, nem csak a küldetés befejezésére használhatjuk. Több mint ötven küldetésen keresztül küzdhetünk a 3D kártyákat és Force Feedbackes irányítóeszközöket is támogató játékbán, melyben az endori csatában és a második Halálcsillag elpusztításában is részt vehetünk majd!





# Mechwarrior 3

Az óriás harci robotok továbbra sem hagyják nyugodni a játékosok fantáziáját. Nem is olyan régen jelent meg a MechCommander – amely teljesen új oldalról mutatta be a Mechek küzdelmét –, a MicroProse jóvoltából azonban hamarosan itt a folytatás, amely visszatér a régebbi Mechwarrior játékok megvalósításához.

A sztori szerint 3058-ban járunk, a cél pedig az összes klán elpusztítása, beleértve a legfeljesebbeket: a Jaguárokat. A játékosnak húszt bevetésen keresztül kell bizonyítania, hogy ő a legfeljesebb pilóta a galaxisban, de a játék azonban nemcsak céltalan lövöldözésből fog állni, hanem a rendelkezésre álló nyersanyagokra is felügyelnünk kell. Nagyon fontos szerepet kap a játékban az, hogy igyekezzünk úgy elpusztítani az ellenséget, hogy minél kevesebb kárt tegyünk a Mechjében, hiszen a legyőzött robotokat felújíthatjuk és a következő küldetésben már akár a saját oldalunkon is harcba indíthatjuk.



a játék folyamán. Minden küldetés előtt kedvünk (és persze rendelkezésre álló fegyverzet) szerint szabadon megválaszthatjuk, hogy az adott bevetésre milyen pusztítóeszközöket viszünk.

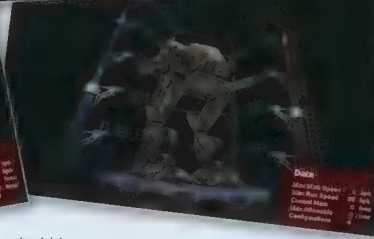
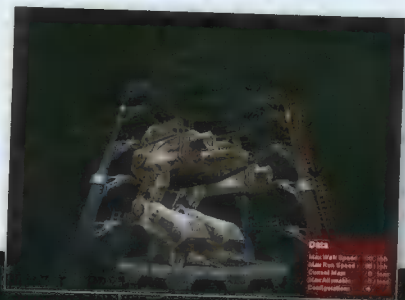
A legfejlettebb Mechekben akár 10 különféle fegyverzet is lehet, ezeket szabadon össze is kapcsolhatjuk és egyetlen gombnyomással több tonna lövedéket zúdíthatunk az ellenségre.

A tapasztalt játékos azonban tudja, hogy a fegyverzet hamar túlmelegszik, és csak akkor tüzel, ha biztos a találat.

Sőt, van jobb módszer is!

A környezetet is felhasználhatjuk ahhoz, hogy kárt okozunk az ellenségnek. Ilyen az pl. mikor a hegytetőről sziklákat lökdösünk a lent haladókra.

A velünk egy hullámban támadóknak különböző parancsokat is adhatunk (pl. támadjon vagy esetleg védje a hátunkat, amíg mi előrenyomulunk).



A régebbi Mechwarrior játékokhoz hasonlóan (amelyeket még az Activision adott ki), a harmadik részben is a pilótátlékban fogjuk eltölteni a legtöbb időt, de az akciót akár külső nézetből is követhetjük.

Akik ismerik a FASA által megalkotott Battletech világot, azok tudják, hogy az emberek nem pusztán szörakozásból ülnek be egy ilyen hatalmas robotba, ebből következik, hogy rengeteget kell lövöldöznünk

**GANGSTERS  
EIDOS  
MEGJELENÉSI IDŐ:  
1998 NOVEMBER**



Az előző Mechwarrior játékok ismeretében a kategória megszallottjai nyilván sok kellemes órát fognak eltölteni a folytatással.

Kérdés azonban az, hogy a MicroProse képes-e olyan sikereket elérni a programmal, mint az Activision a Mechwarrior 2-vel...

## Carmageddon 2

**ZED:** Bemutatnád a csapatodat? Kik dolgoznak a Carmageddon 2-n?

A három vezető Patrick Buckland (a fő programozó), Neil Barnden (a művészeti vezető) és Jómagam vagyunk. A munka oroszlánrészét pedig a Stainless belső emberei végzik.

**ZED:** Melyek azok a változások, amelyeket a legfontosabbnak érzel a Carmageddon 2-ben? A pletykák Gouraud ármétközléséről és igazi 3D-s gyalogosokról regélnek...

A legfontosabb változás mindeképpen az, hogy a játékban szereplő összes tárgy 3D-ben készült. A járókelő része a program fizikai környezetének, ez igazán látványos akciókra ad lehetőséget: a gyalogosnak leszakadhat a keze-lába vagy a feje, sőt, kutyákon vagy akár elefántokon is átgázolhatsz – csinos kis vér-fürdő kíséretében persze!

**ZED:** Mit szól mindehhez a cenzúra...?

Valószínűleg az első részhez hasonlóan a Carma 2-t is be fogják tiltani egy csomó helyen. Ezért rögtön két változatot készítettünk a játékból: azoknak az

Készül a folytatása a „Minden idők legnagyobb botrányokat kavart játéka” címet büszkén viselő Carmageddonnak. Igazi sikervárományosról lévén szó, rengeteg a pletyka és a találgatás a játék körül. A félkész játékról Mat Sullivannel, a Stainless Software fejlesztési menedzserével beszélgettünk...

országoknak, akik nem adják meg felnőtt polgáraiknak a döntési jogot abban, hogy milyen játékkal játsszanak, lesz egy verzió, amelyben földönkívüliek helyettesítik az emberi gyalogosokat.

**ZED:** Változtattatok valamit a játék alapvető felépítésén? A Carmageddon 2-ben is összevissza sétálgató embereket kell letarolnia a játékosnak?

Sok munkát fektetünk a program ezen részébe. Lesznek „nem játékos karakterek”, azaz civil autók, melyek szabályosan közlekednek, megállnak a lámpáknál, elsőbbséget adnak stb., viszont ugyanolyan karambolokat tudnak okozni, mint a játékosok! A gyalogosoknak céljaik lesznek a játék világában, nemcsak jobbra-balra mászkálnak, amíg valaki el nem üti őket. Sokat javítottunk a mesterséges intelligencián: a versenyzők így jobban taktikáznak, a civilek pedig megpróbálják elkerülni a baleseteket.

**ZED:** A környezet továbbra is „törhetetlen” marad?

Nem, nem: a Carma 2-ben MINDENT le lehet rombolni, össze lehet törni! Autók, házak, közlekedési lámpák, villanyoszlopok, postaládák, ablakok, fák... Semmi sem állhat ellen a játékosnak! A fákról hullanak a levelek, ha nekiütjük, ha pedig egy ablakon hajtunk keresztül, csak úgy záporoznak az üvegszilánkok!

**ZED:** Milyen új járműveket vezethetünk?

Az új autókat éppen most tervezzük a srácok, de annyit el tudok mondani, hogy jóval nagyobb lesz a választék, mint az első részben. Néhány régi kedvencel módosított formában újra találkozhatunk, de lesznek

egészen mások új járgányok is, mint a jégkrém-autó, a szárnyatlan repülő, a láncfalpas lakókocsi vagy a kombáj. Egyébként nemcsak az autókban, de a felszerelésekben is komoly különbségek vannak. A hátsó



lőkhárítóból kiugró „fejezóbuzogány” teljesítménye legalább annyira mókás látvány, mint a kocsori orrából kicsapódó „óriásrugó”-é.

**ZED:** Mi szükséges szerinted ahhoz, hogy manapság egy játék sikeres legyen?

Kell egy jó alapötlet, egy csapat, akik igazán lelkesednek a dologért és egy olyan környezet, ahol hagyják az embert dolgozni. A játékfejlesztés nem egy tipikus napi 8 órás munka, muszáj szeretned, különben beleőrülsz...

Ami a tartalmat illeti, a játékmenet a legfontosabb! Lehet a játékosnak világraszóló grafikája, mégis mindenki halálra fogja unni magát rajta, ha nem nyújt semmi szórakozást! Ilyen szempontok alapján én sikeresebbnek tartom pl. a Red Alertet vagy a Quake-et, viszont abszolút nem tud megatni pl. a Gran Turismo, ami tényleg fantasztikusan néz ki, de valójában nem több, mint egy grafikai feltuningolt Ridge Racer...

**ZED:** Sejtettétek a Carmageddon készítése közben, hogy '97 egyik legnagyobb sikerű játéka dolgoztok?

Csak reménykedtünk – mint minden fejlesztő –, hogy sikeres lesz a játék. Aztán amikor a homepage-ünkről már ötmillióan töltötték le a demót, és az irodánkban is mindenki éjjel-nappal csak Carma-





geddonozott, már sejtettünk valamit... Jó jel, hogy a Carma 2-vel is kísérletesen hasonló a helyzet, tegnap is hajnali kettőig játszottunk vele hálózaton.

**ZED:** Mennyire szól bele a kiadó a munkátokba?

Egyetlen rossz szavunk sem lehet az SCI-ra – mindig teljes mértékben támogatták

sítás nélküli játékoknak nincs jövőjük?

Az, hogy a 3Dfx-es játékok fantasztikusan néznek ki, nem jelenti azt, hogy hardveres gyorsítás nélkül nem is lehet igazán jól alkotni. A Carma 2 – amellyel, hogy a D3D-t is támogatja – gyorsítókártya nélkül is fut.

**ZED:** Mi a véleményed a játékokon eluraló erőszakhullámról?

Az emberek azért játszanak, hogy elszakadjanak a való élettől, hogy olyasmiket is meg tudjanak tenni, amit a valóságban nem. Nyilván sok ember szeretné kipróbálni, milyen lehet „rosszfiúnak” lenni.

szem, hogy a játék hatására az emberek ezrével rohantak volna az utcákra autót lopni...

**ZED:** Szerinted a Carmageddon sikerének mekkora része köszönhető a marketingnek?

Azt hiszem, elég jól sikerült a játék reklámhadjárata, ráadásul a cenzúrabotrányok miatt sokkal szélesebb nyilvánosságot kapott a Carma, mint egy átlagos játék. Ennek ellenére úgy gondolom, egy játék sikere nem a marketingen múlik, hanem azon, hogy maga a játék milyen.

**ZED:** Sok kritikát kaptatok a játék tartalmával vagy a reklámhadjáratával kapcsolatban?

Sokan reklamáltak a cenzúrázott verziók miatt. Rengeteg visszajelzést kaptunk angol és



az elképzeléseinket, nem akartak korlátozni minket. Ez pedig nagy dolog, nem hiszem, hogy sok hasonló kiadó létezne Angliában...

**ZED:** Létezik belső, kiadói cenzúra?

Igen, de szerencsére nem nálunk. Az SCI szereti a játékaikat, és kiáll mellettük. **ZED:** Mi a helyzet az angol cenzorhivatalal, a BBFC-vel?

Egy időben sok fejfájást okozott nekünk a BBFC (azt hiszem, mi is nekik...), néha komolyan felmerült bennünk, hogy kárba vessz a kemény munkánk és be fogják tiltani a játékot az Egyesült Királyságban. Más országokban is akadtak gondjaink, például Franciaországban, Brazíliában és Németországban. A problémákat végül is a különféle zombi- és robotverziókkal sikerült áthidalni.

Személy szerint utódom a cenzúra minden megnyilvánulási formáját. Idegesít, hogy néhány vén bürokrata megakadályozhat, vagy egyáltalán beleszólhat abba, hogy én mit csináljak. Szerintem a legtöbb ember, aki Carmageddon ellen beszél, soha nem is játszott vele! A másik oldala a dolognak az, hogy semmi sem inspirálja az embert annyira, mint az, ha meg akarnak tiltani neki valamit. Ráadásul a betiltás körül botrányok őrjási nyilvánosságát, ingyenreklámtól biztosítottak a játékoknak...

**ZED:** Mit gondolsz a 3Dfx-forradalmáról? Egyetértés az az az egyre terjedő vélemény, hogy a hardveres gyorsítás

Mivel a valóságban ezt – érthető okok miatt – nem lehet megtenni, hát megteszük egy számítógépes játékban. Nem értem, mi a rossz ebben. Egy játék, amelyben drogkereskedőt alakítasz, semmiben sem különbözik egy filmtől, aminek a főszereplője drogkereskedő. Igen, a Grand Theft Autó gondolkodok, nem hi-

német játékosoktól, akik inkább más országokban vették meg a játékot, csak hogy ne a „zöld vérű zombi”-verzióval kelljen játszaniuk...

**ZED:** Végezetül a mindenkit leginkább érdeklő kérdés: mikor jelenik meg a Carmageddon 2?

Karácsonykor már játszhattok vele, ezt megígérem!



# Sportjátékok

**Érdekes tendencia figyelhető meg a PC-s sportjátékok porondján az utóbbi időben: a népszerű sportágak területén, melyeknek számítógépes konverziójával lassan Dunát lehet rekesztieni (foci, kosárlabda, jégkorong...), az EA Sports minőségben aranyra megelőzte vetélytársait, hogy azok lassan fel is hagyják ilyen sportjátékok készítésével. Ezzel párhuzamosan a játéklejlesztők kezdenek felfedezni olyan sportokat a PC számára, melyeknek átírataival csak elvétve találkozhattunk eddig. Golf, ökölvívás, snowboard kerül a képernyőre a hagyományos sportágak mellé...**

## NHL '99

Az NHL '98 tavaly számos játékmagazinnban nyerte el az év sportjátéka címet – nem véletlenül! A grafikája magasan a legszebb volt, szinte jobban nézett ki, mint egy TV-közvetítés. Az idén a „még több, még jobb” jelszó jegyében várhatjuk az NHL '99-et. További extra mozdulatokat várhatók, hiszen újabb játékosok mozdulatait örökítették meg digitálisan, motion capture-ral, akiknek a listája magáért beszél: Markus Naslund, Donald Brashear, Mattias Ohlund, Mike Sillinger és John Vanbiesbroeck. Emellett az ütőkezelek, feltartóztatások és bodicések animációjához profi kaszkadőrök mozgását „vették le” mintául. A korábban kritizált mesterséges intelligencia tavaly sokat javult, de idén tovább finomítottak rajta, a játékosok okosabban reagálnak az egyes helyzetekben. A veredések sokkal élethűbbé

NHL '99  
ELECTRONIC ARTS  
MEGJELÉNÉS IDŐ:  
1999. OKTÓBER



mögötti tili-tili is értelmet kap majd. A tavaly debütált edzői stratégiákat újabb négyvel bővítették, és egy új elem is bekerült Mark Crawford's Coaching Drills néven, melyben egyes helyzetekben gyakorolhatunk bizonyos játékelemeket. Nagyon fontos, hogy meghallgattattak kíváncsaink, és bekerült a programba az a lehetőség, hogy játék közben gombnyomással lehessen taktikát váltani. A játék ütemét fokozták, a lövések keményebbek és realizitkusabbak lettek, ennek párájáték, „kiokították” a játékosokat – sokkal pontosabban, gyorsabban passzolnak és lönek. Ezek a változtatások mind intenzívebbé tették a játékot, nem hagyva pihenőt érzékeinknek. A kommentár nagyon jó volt eddig is, ezt igyekeztek Daryl Reaugh és Jim Hughson megszólaltatásával megartani. A FIFA '99-cel ellentétben NHL-t a hálózati és modesem partik mellett játszhatunk az interneten keresztül is. Úgy tűnik, a fagyos estére ismét jeges pályákat és forró hangulatot várásol gépünkre az EA Sports gárdája.

tovább bővült a portugál és belga ligával. A kész tornák mellett egy elég rugalmas szerkesztőt adnak a játékos kezébe, mellyel igényeinek megfelelő kihívást tud alkotni magának. Európa legdagdagabb klubjainak vezetői titokban tárgyaltak nemrég egy Európai Szuperliga beindításáról, mely 2000-ben indulna, és a saját bajnokságuk mellett szerdánként egymás ellen játszanának egy bajnokság keretei között – érdekes módon ■ FIFA 99-ben egy ehhez hasonló húszcsapatos Európai



## FIFA '99

Az EA Sports sok éves szériája természetesen nem törik meg idén sem, ahogy haladunk előre ■ őszben, egyre közeledek szokásos sportprogramok idei változatai megjelenése, és egyre több információ lát napvilágot róluk. A World Cup '98 magasan a legjobb fociprogram volt számítógépen, így félmerül ■ kérdés: mit lehet még javítani?

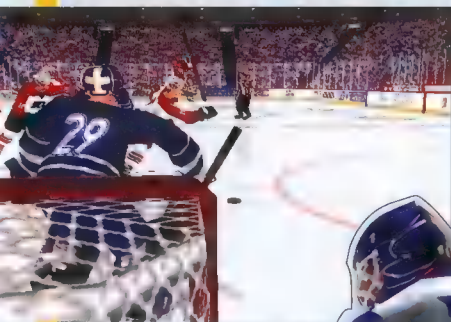
A hangsúlyt idén a világ híres klubjaira és az azok között megrendezett tornákra helyezték. A választék korábbi évekhez képest

Szuperliga is bekerült. A játékosok irányítását egy kicsit átdolgozták: sokkal pontosabban lehet passzolni, gyorsabban és könnyebben tudunk a védőről lefordulni, mely – többek között – a törzs reális és szabad forgatásának köszönhető – végre lehet testéseket csinálni! A kapusok félautomatikusan védenek, a lehetséges védők aktívan besegítenek ■ kapusnak a tizenhatoson belül. A program eddig is kiváló mesterséges intelligenciáján is hangoltak, hogy csak komoly taktikázással, és csapatjátékkal lehessen jó eredményeket elérni. A kommentár a gyengébb pontok közé tartozott eddig, így erre ráerősítették egy kicsit. A program az eddigiekben felül támogatni fogja a Microsoft Freestyle gamepadet és valószínűleg a vadonatúj Gravis Exterminator is. A 3D gyorsítók terén a Direct3D-s kártyák nem lesznek gondban, de a még nagyobb teljesítmény érdekében direkt fogják meghajtani a Voodoo, Voodoo2 és Banshee, PowerVR, Riva 128 és TNT, ATI Rage Pro, Intel 740, illetve Matrox G200 chipseteket. A multiplayer oldal folyamatosan fejlődik: hálón és modenem keresztül is lehet majd játszani a FIFA 99-et, de az interneten való játék még nem valószínű meg, mert a lejlesztők ott nem tudnak 30 FPS feletti képpirísszt garantálni.

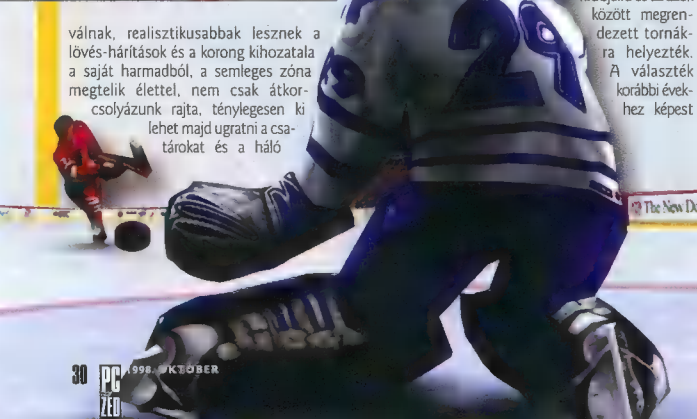
The New Dodge



FIFA '99  
ELECTRONIC ARTS  
MEGJELÉNÉS IDŐ:  
1999. DECEMBER



válnak, realizitkusabbak lesznek a lövés-hárítások és a korong kizozatala a saját harmadból, a semleges zóna megtelik étletel, nem csak átkorcsolyázunk rajta, ténylegesen ki lehet majd ugatni a csatárokat és a háló







# A szoftverpiac változása, avagy mi történt a Virgin Interactive-vel

1997 és '98 folyamán gyökeresen átalakult a szoftverpiac. A néhai nagyok közül sokan elvesztették vezető szerepüket, a korábban kevésbé meghatározó cégek némelyike pedig a legnagyobbak közé küzdötte fel magát. Gondoljunk csak a mostanában igen sokat emlegetett Activisionre. Két és fél évvel ezelőti még javában a Pitfall visszafogott eladási eredményein keseregtek, 1996 szeptemberében azonban megjelent a Mechwarrior 2, és egy csapásra mindent megváltoztatott. A cég története azóta igazi sikertörténet. Az id Software (Quake, Quake 2) kiadási jogainak megszerzése után idén szeptemberben a LucasArts is velük kötött terjesztési szerződést, így a jövő még fényesebbnek tűnik, mint ahogy azt bárki gondolhatta volna. Hasonlóképpen

több, mint 100 millió dolláros forgalmat bonnyoltott le a Mechwarrior 2-vel, az Eidosa ■ Tomb Raider, a Cendantra a StarCraft volt jó-tékony hatással, a GT pedig egyenesen a túlélését köszönheti az egyébként kétes minőségű Deer Hunternek. Hatalmas pénzek mozognak a piacon, így aki a legjobb fejlesztőket tudja a magáénak, azé ■ legnagyobb siker is. Legalábbis ez az elmélet, de az élet néha nagyon furcsa firtokra képes. Ha létezik olyan cég a szakmán belül, amivel két évvel ezelőtt – a legnagyobb kiadók kivételével – bárki szívesen cserélt volna, akkor az szinte biztosan a Virgin Interactive lenne. Magánán tudhatta ■ világ két legelismerőbb fejlesztőcége (Westwood, LucasArts), hatalmas, jól kiépített terjesztőhálózattal rendelkezett Európában és egyedi, semmihez sem hasonlítható stílusával messze maga mögé utasította ■ konkurenciát. Sikerjüketok tucajtait jelentette meg hanyag eleganciával, a piaci részesedését pedig fénykorában egyedül az Electronic Arts vesé-lyeztette. Látszólag minden adott volt a sikerhez és mégis, ■ piac hihetetlen bővülése ellenére 1996-ban (a Red Alert megjelenése után) súlyos veszteséggel zárta az évet. Akkoriban minden-

ták ■ Virginnel kötött hosszú távú szerződésüket és új forgalmazó után néztek. Júliusban ■ sokak meglepetésére ■ a Microsoft is beállt a jelentkezők sorába, mígnem augusztusban az Electronic Arts gondolt egyet és ismét ajánlatot tett a Westwoodra. A felkínált összeg időközben 122,5 millióra nőtt, és ennek már ■ Viacom vezetősége sem tudott ellenállni. 1998 szeptemberére tehát a Virgin elvesztette két ékkövét (a Westwoodot és ■ LucasArtsot), és habár az ajánlat még mindig áll a cég megvásárlásáról, kérdéses, hogy ezek után találnak-e komoly érdeklődőket. Eddig tartott tehát az egyik legelismerőbb szoftverkiadó tündöklése. Hiába a nagy címek és kiadók, hiába a hatalmas forgalom, az érthetetlen veszteségek még ■ legnagyobbat is ledöntötték a lábáról. A "cápák" rácsaptak vergődő társukra, és éppen csak annyit hagytak belőle, hogy képes legyen lélegezni. Hiába, ez az élet rendje...

LÁM GÁBOR (DEL)



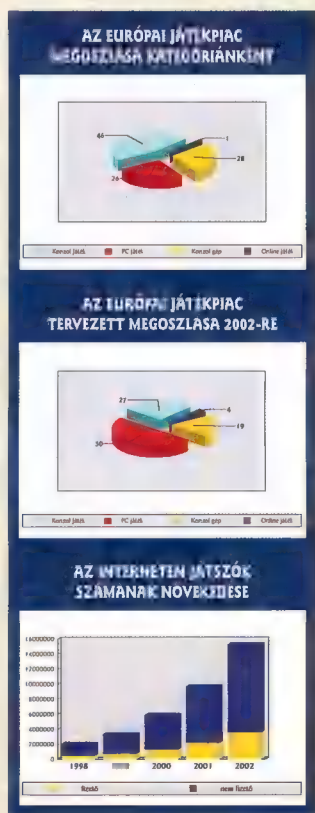
az Infogrames is nagy változásokon ment keresztül. Szép lassan ők is olyanira kinőttek magukat, hogy megvásárolták a néhai Ocean-t, sőt, a vergődő Virgin Interactive-re is vételi ajánlatot tettek. Két évvel ezelőtt mindenki csak nevetett volna egy ilyen hír hallatán, most mégis ez ■ realitás.



Egyre-másra új szövetségek és monstre szoftverkiadók létrejöttéről lehet hallani; így alakult meg 1996-ban az Eidos Interactive (a US Gold, a Core Design és a Domark egyesüléséből) vagy a Sierra utódcégeként nyílvántartott, kezdetben CUC Software, jelenleg pedig Cendant Software névre hallgató társulás. A cél nyilvánvaló: közösen könnyebb, több erőforrással rendelkezünk, fel tudjuk venni ■ versenyt a legnagyobbakkal is. A verseny pedig él, sokkal inkább, mint korábban.

Minden komolyabb kiadó jó nevű fejlesztő-csapatok megszerzésén és megtartásán munkálkodik, hiszen egy jól sikerült játék az egekbe emelheti a legjelentetlenebb céget is. A korábban már említett Activision például

tett meg az üzlet, minden maradt a régióban. '98 elején változtattak a kikiáltási áron, és így februártól szinte havonta új tulajdonosjelölt kopogtatott az ajtón. Először az Eidos, majd az Infogrames érdeklődött, márciusban a Midway, májusban pedig ■ GT Interactive. Az atlantai E3 egyik legnagyobb kérdőjele az volt, hogy létrejön-e a GT-vel a megállapodás. Nem jött létre, így júniusban megjelent a Hasbro, és ez már a LucasArts-nak is sok volt. Felbontot-



Forrás: Datamonitor

## THEOCRACY



Új magyar wafold idejű stratégiai játék készült a két éve megalakult Philos Labs fejlesztői bázisán. Az előreláthatólag tavasszal megjelenő játékkal kapcsolatos kérdéseink többségére készségesen válaszoltak a készítő, bár voltak olyan témák, amelyekre csak titokzatosan mosolygáltak, mivel nem akarták minden kártyájukat felfedni.



Philos Labs főhadiszállása egy lakótelepi lakásban található, ahol a készítőik elfüggönyözött szobákban, gépeik monitorai előtt görnyedve kódoznak szorgosan, hogy a Theocracy minél hamarabb megszülethesen. A ka-

ronai és gazdasági fejlesztésre építő real-time stratégiai játékban az azték népet irányíthatjuk, hogy ellenségeinket és a betolakodók spanyolokat legyőzve, birodalmunkat minél hatalmasabbra és erősebbre Kovácsolhassuk.

A háttérben villódzó monitorok előtt ülve beszélgettünk el Vámosi Zsolttal, a játék legfőbb fejlesztőjével, a Philos Labs főnökével, valamint Tili Lászlóval, a fő designerrel.

**ZED:** Hogyan és kikből alakult meg a Philos Labs?

**Vámosi Zsolt:** Úgy kezdődött, hogy társultunk néhány grafikkussal és programozóval, és körülbelül másfél évvel ez előtt alakult ki a mostani csapat. Ekkor kezdte el Zoli és Luppy elkészíteni a Theocracy preview verzióját. Luppy egyébként egy régi magyar amigás szerepjáték, a Perihelion fejlesztésében is részt vett. Mellesleg nemrég itt az irodában eltörte a lábát, de nem mondjuk el hogyan, mert nem akarjuk lejártni. ☹️ Végül tavaly augusztusban lett kész a preview.

**ZED:** Mióta készítették a Theocracyt?

**Vámosi Zsolt:** Hát, nagyon hányattatott sorsú volt ez a játék. Maga az ötlet körülbelül három évvel ezelőtt fogalmazódott meg bennünk, amikor a Warcraft és a Command & Conquer első részei kijöttek. Amikor játszotunk velük, úgy éreztük, hogy mi ennél sokkal jobbat tudunk készíteni. A megvalósítás azonban eléggé elhúzódt, részben pénzügyi okok miatt, részben azért, mert nem állt össze igazán a csapat.

**ZED:** Az Interactive Magic nyilatkozata szerint, amikor bemutattátok nekik a játékot, világos és letisztult ötlettel fordultatok hozzájuk.

**Vámosi Zsolt:** Persze a kiadónak ezt mondtuk, de a preview készítéséig nem akartuk teljesen elkötelezni magunkat egy konkrét design mellett, mivel nem tudtuk, milyen kiadóhoz forduljunk, és az majd hogyan viszonyul a játékhoz. Szerencsére az Interactive Magic nem kötötte meg a kezünket, így folyamatosan, még a fejlesztés során nyugodtan előállhattunk új ötletekkel, ők sohasem szóltak bele, csak támogatták javaslatainkat.

Mindössze annyit kértek tőlünk, hogy a hálozati SDK-jukat implementáljuk a programba a fejlesztés vége felé. Ez elengedhetetlen volt ahhoz, hogy az ő szerverükön keresztül lehessen játszani interneten a Theocracyval.

**ZED:** Arra nem gondoltatok, hogy esetleg magyar forgalmazóhoz forduljatok – ha egyáltalán volt vagy van ilyen?

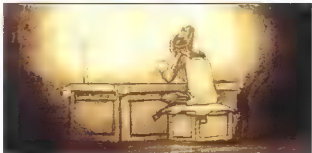
**Vámosi Zsolt:** Léteznek magyar forgalmazók, de nem kerestük meg őket, mert a mi célunk az volt, hogy elkészítsünk egy demót, és azt rögtön bemutassuk egy nyugati kiadónak.

**ZED:** Nem éri meg anyagiilag magyar céghez fordulni?

**Vámosi Zsolt:** Szerintem ebben az iparágban ez a szokásos menete a játékegyesítésnek. A kiadókat nem érdeklí, hogy magyarok vagy amerikaiak vagyunk, ezért amikor kivittem a demót az E3-ra, az Interactive Magic rögtön le is csapott rá, és közölte velünk, hogy szívesen fogalmazná a Theocracyt.

**ZED:** Biztos sok olvasónkat érdeklí, hogyan lesz nálunk valaki játékegyesítő?

**Vámosi Zsolt:** A legtöbb nálunk dolgozó embernek mindig is az volt az álma, hogy játékokat készíthessen. Magyarországon sajnos nem sok hely van, ahol játékprogramot lehet írni, a Philos-nál viszont olyan emberek dolgoznak, akik ezt is kihívásnak tartják. Mellesleg a legnehezebb dolog játékokat írni, hiszen nem csak a programozás része keményebb, hanem erős kompromisszumkésztséggel kell rendelkezni, hiszen nem várhatom el azt a játéktóstól, hogy csúcstechnológiával rendelkez-



Vámosi Zsolt



zen. A kiadóval is sokat kellett vitatkoznunk, hogy mennyi grafikát tegyünk a játékba. Az IM-nél azt akarták, hogy a Theocracy egy CD-s legyen, így nem tudtunk annyi grafikát használni, amennyit szerettünk volna.

**ZED:** Tehát nem elég szimplán programozást tanulni, hanem külön a játékprogramozáshoz is kell érteni

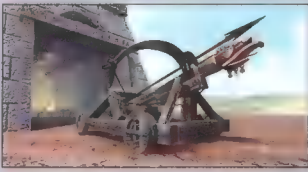
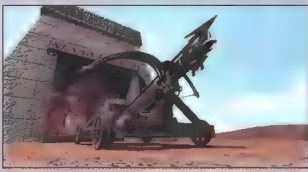
Nem hiszem, hogy bárhol is lehetne Magyarországon játékprogramozást tanulni, mi is a könyvtárakat bújtuk, és sokan közülünk demócsapatok tagjai voltak. A demókban is az a lényeg, hogy az algoritmusokat úgy definiáljuk, hogy a legjobban kihasználjuk az adott hardvert.

Egyébként az egyik grafikusunk, Myrel, épp most nyerte meg a Szenesten a render demók első díját.

**ZED:** Hogyan néztetek utána a Theocracy történelmi háttérének?

A munkának ez a része a designerek feladata. A Magyarországon található összes azték témájú könyvet felvásároltuk, vagy a könyvtárakból vettük ki – tartozunk is még egy-két kötettel –, és Amerikából is rengeteg anyagot szereztünk, mivel ott ezt sokkal könnyebben meg lehet találni. Sok mindent megtudtunk erről a kultúráról, de arra is törekedtünk azért, hogy a játék játszható legyen.

Ezért – bár maga a téma is



egzotikus – egy kicsit eleresztettük a fantáziánkat, és hogy még misztikusabbá tegyük a játékokat, varázslatokat és varázstárgyakat „vetettünk be”.

**ZED:** Van köztetek történész is, aki a konkrét történelmi tényeknek utánanézett?

**VANESZ ZSÓFIA:** Persze. Hermész ELTE történelem szakos, de minden designer számára alapkövetelmény volt, hogy az adott könyveket elolvassa.

**ZED:** Amikor az interneten olvastam a játékról és az első képeket megláttam, az Age of Empires jutott az eszembe. Mennyiben különbözik majd a Theocracy az Age-től, és nem félték-e attól, hogy a nagyjából azonos időben megjelenő második rész komoly konkurenciát jelent a ti játékokotoknak?

Láttam kint az E3-n az Age 2-t, sőt, játszottam is vele, nagyon tetszett, de sok hiányossága is volt. Nálunk például a kereskedelmi és a diplomáciai rész sokkal fejlettebb lesz. Ráadásul a játékmenet alapvetően különbözik a mi játékunkban az Age 2-től. Nálunk nem küldetéseket kell teljesíteni, hanem a Civilization 2-höz vagy a Heroes of Might & Magic-hez hasonlóan egy egész birodalmat kell irányítani különböző provinciák megszerzésén keresztül, ahol a real-time stratégiai játékokhoz hasonlóan zajlik a játék. Ahogy egyre több provincia lesz, egyre nagyobb hatalomra tesz szert, és jobban tudod fejleszteni őket. Persze a provinciák megszerzését sem



adják ingyen, időnként előfordul, hogy valamilyen küldetést kell teljesíteni a megkaparintásokhoz. Ilyenkor különféle speciális fegyverekkel vagy szövetségekkel jutalmazza a játékok teljesítményünket.

**ZED:** A Command & Conquer-klonok ára data után a közönség egy kicsit már kezdti unni a real-time stratégiákat. Nem féltek attól, hogy a Theocracy is hasonló sorsra jut?

**Vámosi Zsolt:** Ha ezeket a játékokat megnézzük, azt látod, hogy nagy részük egy kaptafára készül. Mostanában például rengeteg robotos játék jelenik meg: a robotokat nem kell igazán mozgatni, nem kell megadni tőlük mozgatható fázist, szíven lerenderelik 3D Studioval, és kész is van. Az Age of Empires éppen azért volt nagy siker, mert különleges

rengeteg egységet küld rád, másból viszont próbálnak olyan MI-t készíteni, ami figyel és tanul a taktikákból, és ez alapján tudnak rád. A Theocracy MI-jét hogyan tudnák jellemezni?

**Kovács Róbert:** A Warcraft 2-nek ugye híresen buta MI-je volt, mégis élvezetes volt a játék. A Theocracyban ennél jobb lesz. ©

**ZED:** Miben lesz jobb?

**Tili László:** A harci MI például a törzsekre jellemző módon fog viselkedni.

**Vámosi Zsolt:** Ez azt jelenti, hogy a különböző törzsek különböző módon fognak a játékoshoz viszonyulni. Például egy agresszívebb ellenséges törzs mindenképpen megpróbál lerohanni, egy békésebb törzs viszont inkább szövetséget próbál kötni a játékossal.

Másrészt az is számít a csapatok viselkedésében, hogy milyen morállal rendelkeznek. Egy olyan csapat például, ahol nincs hős vagy

módon tudnak szinte emberi ravaszsággal harcolni. Stratégiái játékban ez elképzelhetetlen?

**Buzath Zoli:** Hát azért ez mégsem egy Quake... © Nem lehetetlen a dolog, de egyelőre től bonyolult, mert lényegesen nehezebb felmérni a helyzeteket, mint a Quake-ben.

**ZED:** Lesz összefüggő történet a játékban?

**Tili László:** Az alapsztori egy általa irányított lázadásból indul. Miután megszerezett a hatalmat, a birodalom irányítása is a te kezébe kerül, viszont hamarosan megjelennek a színen a spanyolok, és akkor majd történnek furcsa dolgok...

**Vámosi Zsolt:** A játékban az a cél, hogy egy kis senkilét a hatalmat megkaparintva vagy győző le a többieket, vagy alakíts ki velük a kereskedelem és ajándékok révén olyan jó viszonyt, hogy inkább szövetségesnek veled és ilyenkor minden erőforrást a te irányításod alá kerül. Amikor pedig a Cortez irányított



volt, és ezért lesz sikeres a mi játékunk is.

Másrészről a Theocracy azért sem Command & Conquer-klón, mert egy egész birodalomban különféle provinciákban kell több tízezer embert és épületet menedzselni.

**ZED:** Ez elég bonyolultnak hangzik... Mivel az azték kultúra is híres volt összetett gazdasági és politikai rendszeréről, a Theocracyben is Sim City 2000 nehézségű menedzselésre számíthatunk majd?

**Tili László:** Nem, nem. Magán a birodalmi térképen is egyszerű lesz az irányítás, és csak a sok könnyítést adunk, a provinciák menedzselése pedig a real-time stratégiák kezeléséhez hasonló.

**ZED:** Tehát a gazdasági rész itt is a hadviselést fogja támogatni?

**Tili László:** Igen, annak az alapját szolgálja.

**ZED:** Sok játék azzal próbálja leplezni a mesterséges intelligencia gyengeségét, hogy

egy erősebb má-gus, sokkal félszegebb, ha meglát egy erősebb csapatot, az is lehet, hogy fel sem veszi vele a harcot, mivel értelmetlennek tartja. Előfordul persze az is, hogy annyira agresszívek és elborult agyúak egy törzs tagjai, hogy bármennyire gyengék, mindenkire rárontanak. Persze butaság lenne azt mondanom, hogy a mi MI-nk olyan okos lesz, hogy majd nincs az a játékos, aki meg tudná verni, hiszen az emberi asszociációs képességhez hasonló programot senki sem tud kódolni. Az MI egyébként mindig annyira jó, amennyi időt a kidolgozására fordítanak. Mi már több hónapja dolgozunk rajta, különféle szakirodalmat olvasunk, és játékokat tanulmányozunk hozzá.

**ZED:** Az Unrealhez és Quake-hez már különféle botokat írtak, amelyek megdöbbentő

ta spanyolok megerkez-nek, egyesült erővel kell szembeszállniuk a törzseknek velük.

**ZED:** Ha akarom, lehetek Cortezzel is?

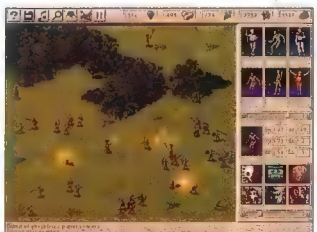
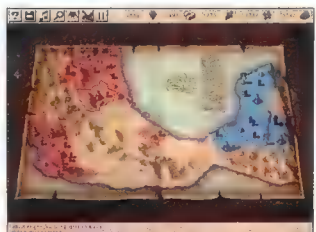
**Vámosi Zsolt:** Nem, ezt a lehetőséget nem raktuk be, mert nagyon nehéz lett volna kiegyensúlyozni a játékot. Cortez csak érdekességeként szerepel a programban, a játék során csak az aztékokat tudjuk irányítani. Azért a multiplayerben játszhatasz Cortezzel is.

**ZED:** Hallottam, hogy lesznek emberáldozatok is. Hogy fog ez szerepelni a játékban?

**Vámosi Zsolt:** A németeknél zöld lesz a vérük, másból meg piros... ©

**ZED:** Na de komolyan...

**Vámosi Zsolt:** Komolyan így lesz, ahogy a Carnageddonban is volt. A kiadó kérte, hogy





mivel Németországban nem lehet piros vért ábrázolni, a német verzióhoz zöld vért rajzolunk. Egyébként az elfogott ellenséget lehet majd rabszolgaként feláldozni úgy, hogy az élő testből kitépji a még dobogó szívet a szertartást végző pap.

**Tili Laszlo:** Mivel teokrácia, tehát főpapi uralom van, bárkit feláldozhatsz, persze a papokon kívül. Persze az sem mindegy, kit áldozol fel, mert több manát kapsz a jobb áldozatokért.

**Vámosi Zsolt:** A játékban öt különböző papi szféra van: Nap, Hold, Csillagok, Lélek, Természet. Az öt különböző varázslóddal összesen harminc varázslatot tudsz majd alkalmazni. Ez nem jelenti azt, hogy a csatákban harminc mágus fog összevissza varázsolni egymásra. Mivel egy ilyen varázsló és szférája kifejlesztése elég költséges és hosszadalmas, jó, ha egy csatában két-három varázsló kerül egymással szembe. Úgyhogy a játékosnak gondosan el kell döntenie, hogy melyik lesz az az egy vagy két szféra, amelyet kifejleszt, és amelyhez áldozni fog.

**ZED:** Milyenek lesznek az átvezető animációk, a zene és a hangok?



**Vámosi Zsolt:** Az animációk inkább díszítőelemként szerepelnek, fontos információt nem tartalmaznak. Ha teljesítesz egy küldetést, akkor a jutalmad többek között egy animáció. A zene audio tracks és Tope alkotta, aki a Roland Stúdióban dolgozik, a hangokat pedig kintől kaptuk egy sampler CD-ről.

**ZED:** Milyen lesz a minimumkonfiguráció? Mefetek a boltba a PII 300-asért?

**Vámosi Zsolt:** Inkább a RAM mennyisége lesz fontos: 32 MByte ajánlott. Egyébként a játék egy Pentium 100-ason is elfut majd... valahogy.

**ZED:** Mikor Theocracyzhet már végre a nép?



**Vámosi Zsolt:** Úgy volt, hogy már karácsonyra készen leszünk, de sajnos elhúzódtott a fejlesztés, úgyhogy '99 tavaszán játszhatok majd a játékkal.







# A COMPFAIR AJANLAT

## **PC ZED ELŐFIZETÉSI AKCIÓ A COMPFAREN**

***Játsz velünk és nyerj!***

***Gyere el és próbáld ki a legújabb, megjelenés előtt álló játékokat!***

**HA A COMPFAREN EGY ÉVRE ELŐFIZETED A ZEDET...**

- Jövőre is változatlan áron juthatsz hozzá...
- 12 szám helyett 13-at kapsz ugyanazért a pénzért (csaknem 4000 Ft megtakarítás), vagy...
- az előfizetésed mellé megkapod a ZED első hat számát ajándékba

***Várunk a COMPFAR-en az „A” pavilon 311/9-es standján!***

AZ AKCIÓ A COMPFAR IDEJE ALATT, OKTÓBER 13-TÓL 17-IG TART. AZ ELŐFIZETÉS ÁRA EGY ÉVRE 8990 FT, KÉT ÉVRE 4990 FT, NEGYEDÉVRE 2790 FT.







## MÁSİK VÉLEMÉNY

A Need for Speed sorozat első része a mai napig az egyik kedvencem. Az autók mozgásának megvalósítása talán a legjobb, amit számítógépes játékokban láthattunk. A második rész azonban csalódás volt, ezért érthető, hogy kicsit óvatosabban vártam a Need for Speed 3-at. Aztán amikor megláttam, szerelem volt az első látásra! Hihetetlenül látványos és aprólékosan kidolgozott grafika, iszonyatos sebesség és remek soundtrack. A Need for Speed 3 minden eddig megjelent PC-s autós játékot maga mögé utasít, és jelenleg egyeduralkodóként ül a trónon. Aki egy kicsit is vonzódik a száguldáshoz és a sportkocsikhoz, annak mindenképpen ki kell próbálnia!

Caris



Jó napot kívánok! Közúti ellenőrzés...



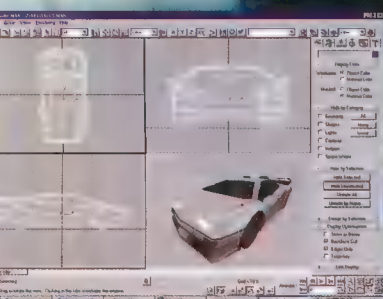
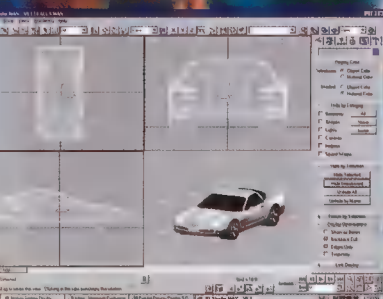
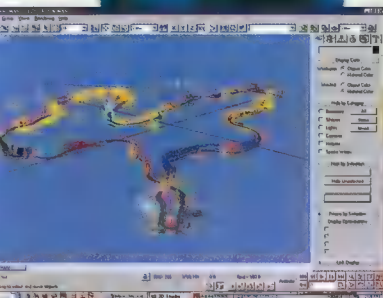
Úgy látszik a kézifék tökéletesen működik.



Hátos... kusszom csak övvenem!



Tárgyakat voltunk kényszerben...







## VÉLEMÉNY



A Need for Speed 3 egyszerűen lenyűgöző. Nincs rá más szó, hiszen minden igényt kielégít, amit csak kategóriája támaszthat neki. Gyönyörű, gyors és rendkívül addiktív. Az üldözések miatt egyszerűen nem lehet abbahagyni, hiszen már az is élményt jelent, ha egy jól időzített fékezéssel átrúgunk egy rendőrautót. Egy játék dupla hosszú ideig tart, mivel az ember nem bírja ki, hogy meg ne nézze a visszajátszásban ténykedése eredményét. Összességében felejtelges, de azért akad néhány apróbb negatívum is.

Az egyik, hogy habár a program sebessége jó, az autók nagy része mégis egy kicsit macskosnak tűnik. 150 mérföldes sebességnél már kapkodja az ember a fejét, de száz alatt még nem érezni, hogy olyan nagyon gyorsan mennének. Persze lehet, hogy csak megszokás kérdése az egész, inkább úgy fogalmaznánk, hogy ez nem rossz, hanem inkább érdekes.

A másik fontos negatívum, hogy a semleges autók és teherautók meglehetősen furcsán viselkednek. Karambol esetén vagy sikerül felülkőni a szembejövőt (ez nagyon ritkán jön össze), vagy beakadunk egymásba. Eltolni nem tudjuk magunk elöl, ha pedig totálunk, akkor a szembejövő is elindul előre. Ilyenformán ki kell kanyarodni előre, de ez az előbb említett mozgás miatt általában nagyon komoly idővesztéssel jár. A rendőroktak persze ilyenkor gond nélkül utolérnek, így a programnak ez a része lényegesen gyengébben muzsikál, mint ahogy azt az NFS2 Special Editionben láthattuk.

Végül pedig még egy apró megjegyzés: sajnos az autótörést az autógyártó cégek ezúttal sem engedélyezték. Így ez kimaradt a végleges verzióból. Szomorú. Talán majd a Need for Speed 4-ben...

td



## TECHNIKAI JELLEMZŐK

### Hardverigény

P133 • 16 MB RAM

10 MB HDD

D3D

2-8

játékos

40 oldal

internetről letölthető új autók

Electronic Arts

kiemelkedő

kiemelkedő

összetett

összetett

összetett

összetett

összetett

összetett

összetett

összetett

összetett

összetett

összetett

összetett

összetett

összetett

92

OKTÓBER

PC  
ZED

# Star Trek: **The Next Generation** Klingon Honor Guard

▼ MicroProse

Régi játékosok még emlékezhetnek azokra a szép(?) napokra, amikor a Spectrum és a C64 idejében szinte hetente jelentek meg különböző filmek alapján készült, elég közepszerű játékok (tisztetet a kivételnek, mert azért olyan is volt).

Manapság a játékkészítőknek már nem kell filmekre támaszkodniuk, megteremtették saját hőseiket, akiknek ugyanaz a feladatuk, mint a híres színészeknek: minél nagyobb bevételhez juttatni a fejlesztőket. A legnagyobb „filmfeldolgozó” természetesen a LucasArts, akik még mindig Star Wars játékokkal árasztják el a piacot, amelyek mind a Csillagok Háborúja világában játszódnak. Ezen kívül még egy se-fi sorozat létezik, mely több játékot inspirált, ez pedig a Star Trek, amely immáron hosszú évtizedek óta rémiszteti a tévézőket. A Star Wars egyetlen egy játékkategóriában előzte meg a Star Trek feldolgozásokat, ez pedig korunk legnépszerűbb stílusa, a first person shooter. Az „űrszerek” rajongóinak azonban nem kell tovább várniuk, hiszen a MicroProse kiadta a Klingon Honor Guardot.



Azt hiszem, igen nálátan is  
használtam, de az én szemem  
nem bírta követni a mellét.  
Ott állt, ott állt az a nő, aki  
kiválóan nem jött meg a  
szexuális motor használata miatt, és  
megpróbáltam meggyőzni a  
két szemem, hogy a nő nem  
lehet kihozni a Star Trek-  
kell, és a nő a nő, hanem a  
nő, aki a nő, aki a nő.

## A TÖRTÉNET

1992. évi közvélemény-kutatás alapján a legnépszerűbb test-  
 nevelési és sporttevékenységek között a legnépszerűbb a  
 futás, majd a labdaütő játékok, a torna, a vízisportok és a  
 tánc. A legkevésbé kedvelt sportok a szánkó, a sísportok és a  
 kézilabda. A legnépszerűbb sportok közül a futás és a labda-  
 ütő játékok a legnépszerűbbek. A vízisportok és a torna  
 a legkevésbé kedvelt sportok. A kézilabda a legkevésbé  
 kedvelt sport.

egy formában, hogy valami-  
lyen nagy, hogy meg tudjuk a  
meg és járjunk a nagy, és is adhat a  
merővétel.

## A FEGYVERZET

[illegible]

## ÉGYÉB FELSZERELÉSEK

...s a látható, hogy a kórházban a leg-  
nagyobb cuccokat a legkevesebb ember  
látja meg. Így például a kórházban a leg-  
kevesebb látja meg a legkevesebb látott  
dolog, az a hely, ahol a legkevesebb  
segítségével a legkevesebb látott  
látja vele a legkevesebb, valamint a leg-  
kevesebb az a hely, ahol a legkevesebb  
látja meg a legkevesebb látott, az a hely,  
ahol a legkevesebb látja meg a legke-  
vesebb látott, az a hely, ahol a legke-  
vesebb látja meg a legkevesebb látott.

## A HELYSZÍNEK

[illegible]





### AZ ELLENSÉGEK

Itt a Star Trek az Unreallal szembeállítva, és a két játékos közötti harc a Star Trek karakterek és a Quake karakterek között. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak.

### KONKLÚZIÓ

A játékot az Unreallal szembeállítva, és a két játékos közötti harc a Star Trek karakterek és a Quake karakterek között. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak.



## A fegyverek

### D'K TASH

Az Unreal és a Star Trek közötti harc a Star Trek karakterek és a Quake karakterek között. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak.

### DISRUPTOR PISTOL

Az Unreal és a Star Trek közötti harc a Star Trek karakterek és a Quake karakterek között. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak.

### DISRUPTOR RIFLE

Az Unreal és a Star Trek közötti harc a Star Trek karakterek és a Quake karakterek között. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak.

### ASSAULT DISRUPTOR

Az Unreal és a Star Trek közötti harc a Star Trek karakterek és a Quake karakterek között. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak.

### DING'PAN

Az Unreal és a Star Trek közötti harc a Star Trek karakterek és a Quake karakterek között. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak.

### GRENADE LAUNCHER

Az Unreal és a Star Trek közötti harc a Star Trek karakterek és a Quake karakterek között. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak.

### ROCKET LAUNCHER

Az Unreal és a Star Trek közötti harc a Star Trek karakterek és a Quake karakterek között. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak.

### SITH WAR BLASTER

Az Unreal és a Star Trek közötti harc a Star Trek karakterek és a Quake karakterek között. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak.

### PARTICLE DISPERSAL CANNON

Az Unreal és a Star Trek közötti harc a Star Trek karakterek és a Quake karakterek között. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak.

### BETLEN

Az Unreal és a Star Trek közötti harc a Star Trek karakterek és a Quake karakterek között. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak. A Star Trek karakterek a Quake karakterek ellenében harcolnak.

## VÉLEMÉNY



A játék az előzetes hírek alapján érdekes dolgokat ígért, ezek egy részét sikerült is betartani, míg bizonyos dolgok nem úgy jöttek össze, mint ahogy a készítő eltervezte. A játék grafikája nem annyira látványos mint az Unreallé, jóval egyhangúbbak a pályák, kevesebb a fényhatás. Annak azonban örülhetünk, hogy az engine talán legszebb effektjét, a ködöt sokat használják. A zene, ami – az Unreallal ellentétben – CD-ről szól, kellemes, hangulatos aláfestést kölcsönöz a programnak. A pályák szerintem jóval szegényesebbek, ötletlenebbek, mint akár az Unreal, akár a Quake II szintjei, egyetlen kivétellel, ez pedig a Klingon Birds of Prey, amely szinte pontosan úgy néz ki, mint a Star Trek filmekben. Az ellenségek sem túlságosan változatosak, legtöbb esetben különböző áruló klingonokat kell kiirtanunk, akik csak abban különböznek egymástól, hogy milyen fegyver van náluk... Ezek a hibák szerintem annak köszönhetők, hogy a készítőik igyekeztek minél szorosabban követni a Star Trek filmek sémáit.

A program hibái mellett a játékosnak meg kell még küzdeni az Unreal engine gyermekbetegségeivel is. A hatalmas hardverkövetelmény ellenére a KHG érezhetően lassabb, darabosabb, mint az Unreal. Ezen hibák sajnos azt eredményezik, hogy a programmal csak a Star Trek rajongók fognak sokat játszani, a first person shooteret megszállottjai pedig továbbra is Quake-eknek, amíg világ a világ.

Egyetlen apró (gonoszkodó) megjegyzés – végére. A Star Trekből tudjuk, hogy a klingonok becsületes, lovagias életet élnek, és ezen érzényeket "harcban is szem előtt tartják. Hogyan lehet akkor az, hogy hősiünknek szembe sem rebben, amikor egy szál késsel felfegyverzett fajtársának hátulról rakétavetővel szétlővi a fejét...?

Caris

### TECHNIKAI JELLEMZŐK

#### Hardverigény

P133 • 32 MB RAM

220 MB free

3D-átíró: 3Dx, D3D, PowerVR

Multiplay: 2-8, Internet

Dokumentáció: 40 oldal

Stylus: Star Trek

könyvezet

MicroProse

Hardverigény

nagyon jó

3D-átíró

jó

Összetettség

közepes

81







## VÉLEMÉNY



...és a játékban a nyitást. A játékban a nyitást... az előre megadott... a játékban a nyitást... az előre megadott...

A játékban a nyitást... az előre megadott... a játékban a nyitást... az előre megadott... a játékban a nyitást... az előre megadott...

Mind a játékban a nyitást... az előre megadott... a játékban a nyitást... az előre megadott... a játékban a nyitást... az előre megadott...

A játékban a nyitást... az előre megadott... a játékban a nyitást... az előre megadott... a játékban a nyitást... az előre megadott...

A játékban a nyitást... az előre megadott... a játékban a nyitást... az előre megadott... a játékban a nyitást... az előre megadott...

Ha a játékban a nyitást... az előre megadott... a játékban a nyitást... az előre megadott... a játékban a nyitást... az előre megadott...

Tulajdonképpen sajnálom ezt a játékot, mert igazi klasszis lehetett volna, ha nem szűnjék el a kivitelezését. Amikor először kezdtem játszani vele, elégedetten csettintettem: ez tényleg lekorozó ■ Spec Ops-ot. A sztori, ■ játékmenet, ■ hangulat nagyon ■ helyén van. Rendkívül gondosan utánanéztek a politikai háttérnek, nagyon hangulatos volt, amikor a CNN-en fél füffel hallgattam a híreket a ruandai zavargásokról, és közben ugyanazon a helyszínen kellett commando-saimmal leszámolnom a hutu lázadókkal. Érződik, hogy Clancy nemcsak a nevet adta a játék készítéséhez, hanem órási lekesedés-sel részt is vett benne.

A probléma a játék mesterséges intelligenciájánál kezdődik. Hihetetlenül irritáló, hogy saját egységeim annyira „rám ragadtak”, hogy a szűkebb helyeken egyszerűen nem tudtam hátrafele mozogni. Néha viszont ők szorultak be valahova, ahonnan nagyon körülményes volt kiimádkozni őket. Az ellenfél AI-je sem különös: ha nétan belülük ereszt az ember egy sorozatot, akkor egy pillanatra meginognak, aztán folytatták útjukat. Akkor sem kell aggodni, ha egy ellenfél a saját társai orra előtt esik össze holtan, mert azok rájuk sem bagóznak, nyugodtan sétálgattak tovább. Ezek után kissé túlzónak tűnik a Clancy és csapata által büszkén hangoztatott hiperrealizmus...

A grafika néha elég darabos volt, néha nagyon szép, de mondjuk nem egy Unreal, az biztos.

Talán kicsit túl szigorú voltam, pedig füstölgeim ellenére azért ez biztató kezdet Clancy csapatától (főleg a gyengécske Politika után), de még sokat kell fejlődniük.

Bad Sector

## TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény  
P90 • 8 MB RAM  
57 MB HDD  
DirectX 3D3  
Windows 95/98  
Internet

Take 2 Interactive  
nagyon jó  
összességben  
összességben

70 oldal  
Tom Clancy  
közreműködése

79

# Missing in Action

## Avagy a vietnámi kiruccanás

▼ GT Interactive



Bizonyára sokan emlékeznek a nagy sikerű Desert Strike-ra, Jungle Strike-ra és Nuclear Strike-ra. Ezekben a játékokban egy helikoptert irányítva kellett (volna) minél nagyobb pusztítást okozni az ellenségnek. A GT Interactive szerint van még kiaknáznivaló lehetőség a stílusban, és úgy döntött, újra előveszi az ötletet.

A legnagyobb különbség a Missing in Action és a Strike sorozat között, hogy míg azok kitalált helyszíneken játszódtak, addig az MIA a vietnámi háborúban zajlik, megtörtént eseményeket alapul véve. Persze a készítő nem ragaszkodtak szorosan a történelmekönyvekhez, legtöbbször csak a helyszínek nevei ismerősek, a cselekmény maga nem. A program főhőse Mann, a helikopterpilóta, akit a történet kezdetekor végezt a West Point Katonai Akadémián és ezután helyezték át Vietnámba. A játék küldetésalapú, a bevetéseket pedig videójeleket kötik össze. Ezekből a bejárásokból ismerhetjük

ságú műszerrel együtt. A képernyő bal felső sarkában található a radar, amelyen aktuális célpontunk egy piros pont jelöli. Miközben felé haladunk, másodpilótánk folyamatosan tájékoztat az aktuális helyzetről és javaslatokat is tesz, hogy mi lenne a leghelyesebb teendő. Érdekes, hogy a helikopterünkkel nemcsak előrelohetünk, hanem az oldalsó gépágyú segítségével jobbra és balra is. A kis zöld célkeresztet mutatják, hogy az első, illetve az oldalsó ágyúk hova lőnének. Amikor a célkereszt színe megváltozik, az azt jelenti, hogy befogtunk egy célpontot. Ilyenkor a gépágyú egy kicsit célra tart, a helikopterünk apró rándulásai nem zavarják meg a pontos találatot. A küldetésünk sikeres teljesítését természetesen igyekeznek a vietkongok megakadályozni. A gyalogosok folyamatosan rohagnak, a fák közé vagy az épületek mögé rejtőznek, miközben szünet nélkül osztják az áldást. Ne maradjunk mi sem adósok, irtsuk őket, ahogy tudjuk, arra azonban figyeljünk, hogy löszerkészletünk véges!

**Az igazi macho katona kellékei: whiskeys üveg, shotgun és 48-as bakancs.**



meg a történet folytatását és a következő küldetésben végrehajtandó feladatot. A missziók elég változatosak, offenzív és defenzív feladatok egyaránt helyet kaptak közöttük. Ha már megismertük a feladatot (amelyet a biztonság kedvéért el is olvashatunk), következhet a játék „lelke”, a repülés.

Habár a körítés mára engedne következtetni, az MIA valóban egy jóvalódózós játék. Helikopterünket „hátról-felülről” látjuk néhány létfontos-

A játék a Direct3D-n keresztül használja a 3D gyorsítókártyákat, ennek ellenére a grafika nem nagyon emelkedik ki az átlagból. A háttér egyhangúságát csak néha-néha töri meg egy épület vagy jármű, de azok is olyan aprók, hogy nem nagyon lehet különbséget tenni közöttük. A videobetét minősége jó, tartalmuk azonban látszik, hogy a készítőik igyekeztek minél kevesebb költségvetéssel elkészíteni az animációkat. Ez a kritika nem a szí-



nézetre vonatkozik, ők megfelelően játszanak, hanem arra, hogy az összes movie ugyanabban a szobában játszódik. Bár hősünk helikopterpilóta, ennek ellenére egyetlen helikoptert nem láthatunk az animációkban. Legalább néhány eredeti felvételt betehettek volna a játékba... A hangok ezzel szemben remekül sikerültek, másodpilótánk folyamatos szövegezése és a rádióüzenetek kavalkádjá kiváló hangulati aláfestést kölcsönöz a játéknak. A CD-ről szóló zene is remek, érdekes (és kellemes) ötvözte a kelet-ázsiai népzene és a rocknak.

Osszességében nézve az MIA nem egy klasszikus, de a hangulata jó, könnyen magával ragadja azt a játékos, aki egy kis oldókésre vágyik, de sok mozgott tartalmat nem próbálunk keresni benne.

Caris

### TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény:

P120 • 16 MB RAM

100 MB HDD

3D

3D

Dokumentáció:

30 oldal

MMX processzor

támogatása

GT Interactive

Grafika:

jó

Hangulat:

nagyon jó

Összetettség:

közepes

77



# Redneck Rampage

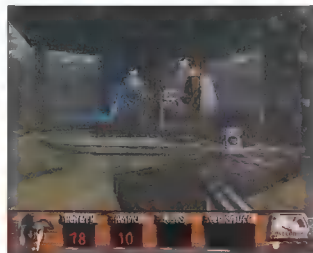
## Rides Again

▼ Interplay



ár több mint egy éve, hogy megjelent a Redneck Rampage, amelyben két amerikai „vidéki” fickó ámokfutásába pillanthattunk bele, akik teljesen bekattantak attól, hogy pár földönkívüli egyén ellopta kedvenc díjnyertes malacukat. Az Interplay és a Xatrix úgy érezte, van még pár ötletük a témával kapcsolatban. Ennek eredményeképpen született meg a Redneck Rampage Rides Again.

A Redneck végén hőseinknek sikerül megsemmisíteniük az összes földönkívülit és elrabolni repülő csészéjüket. A folytatás a játék intrójából kiderül: Bubba és Leonard valószínűleg nem rendelkeznek ufóvezetői jogosítvánnyal, és ennek eredményeképpen vad kanyarvételük közepette össze is ütköznek a MIR űrállomással, és a frászt hozzák a mit sem sejtő legénységére. Az ámokfutásnak természetesen (?) zuhanás lesz a vége. Hőseink – miután kimáztak az ufórönsből – rádöbbennek: az idegenek ismét az életükre törnek. Nincs más hátra, mint férfiasan megmarkolni a lefűrészelt csövű vadászpuskát és odapörkölni a szemük közé!



Aki ismerte a játék elődjét, annak nem lesz ismeretlen a folytatás hangulata sem. A program nem más, mint egy „first person shooter”, de nem egészen a szokványos köntösbe öltöztetve, hiszen a játék egyik alapeleme a humor és az időtlenkedés. Bubba és Leonard két vidéki „suttyó” (elnézést, de nem találtam jobb kifejezést rájuk), és ennek megfelelően is viselkednek. Állandó káromkodás, köpködés és sok még ennél is durvább dolog közepette irtják az ellenségeket. A „szörnyek” is kiválóan passzolnak a játék hangulatához, hiszen az ilyen stílusú programokkal ellentétben nem

óriási mutánsokat és gyilkos robotokat kell megsemmisíteniük, hanem pl. szarvas nyulat, pitbullokat, motoros banditákat vagy táncoló lányokat, akik dinamitruddal próbálnak „kedveskedni” nekünk.

A Redneck Rampage Rides Again 14 pályát tartalmaz. Az előddel ellentétben azonban nem mindig gyalog kell gyilkolászniuk, az egyik szinten egy golyószórával felszerelt motorbicikli nyergében tombolhatnak a pusztá közepén, míg egy másikon egy kisebbajta ágyúval ellátott motorcsónak lesz a segítségünkre. Az egyjátékos üzemmóddal nincs semmi gond, a multiplayer mód azonban (sajnos) ugyanaz maradt, mint amit a Duke-ban megszokhattunk. Nem a jól bevált kliens-

player üzemmód elég körülményes indítása.

A program úgy másfél évvel ezelőtt szép lett volna, de (sajnos) a régen elavult Duke Nukem 3D engine-jét használja, ez egyben a grafika minőségét is meghatározza. Amikor a Duke Nukem megjelent, akkor az engine még korszerű volt, de manapság, a 3D gyorsítók világában ez már édeskeves ahhoz, hogy megdobogtassa a fanatikus játékosok szívét. Mivel a játék nem használ 3D gyorsítást, a megjelenítéshez egy viszonylag erős (200 MHz-es) gépre is szükségünk lesz. Akinnek azonban nem létkérdés, hogy egy játék úgy nézzen ki, mint az Unreal, bírja a kissé durva, amerikai stílusú poénokat, az mindenképpen próbálja ki az RRRRA-t, minden valószínűség szerint remekül fog szórakozni.

CARIS



szerver alapú módszert használja, emiatt mindenkinek egyszerre kell elindítania a játékot, és ha az egyik géppel valami gond van, akkor lehet előlről kezdeni az egészet.

Az RRRRA-nak van még egy olyan tulajdonsága, ami nem jellemző napjaink játékaire, nevezetesen az, hogy DOS alatt működik. Kis küzdelemmel elindítható ugyan Win95 alatt is, de a készítő szerint ez erősen ront a program teljesítményén. Bár a Win95-nek sok hibája van, de azt senki sem tagadhatja le, hogy a játékosok elsöztak már az olyan dolgoktól, mint a hangkártya konfigurálása, vagy a multi-

### TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P90 • 16 MB RAM 270 MB HDD

Multiplayer: 2-8 játékos

Dokumentáció: 16 oldal

„vidéki” feeling

Interplay

Grafika: közepes  
Hangulat: nagyon jó  
Összetettégségi: közepes

69





## VÉLEMÉNY



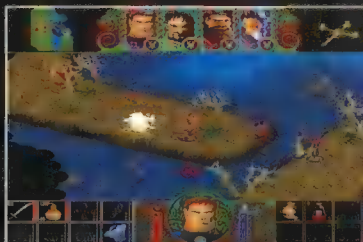
Ha jól emlékszem, a májusi ZED CD-mellékletén találkoztam először a játékkal. A demót augusztusban követte a teljes játék, s azonnalvív, hogy most már végig lehet írni több tucat helyszínt tíz-egynéhány karakter közül csemegetve, semmi sem változott. A Hexlore nem lett szebb, nem lett se könnyebb, se nehezebb, ezért egy kicsit csalódtam. Leginkább a grafika puritánsága zavar. Ezt a színvonalat utoljára két-három évvel ezelőtt tudtam értékelni. Ma már ez kevés az üdvösséghez. A játék ugyan nem lesz rosszabb ettől, de egy kopott, csúnyácska autóra sem ruház be szívesen az ember, ha mellette ott csillog-villog egy másik. Ezzel szemben igen-igen tetszik a karakterek egyedi ábrázolásmódja, noha így egyáltalán nem hasonlítanak a kézikönyvben bemutatott személységekre. Aprópó, kézikönyv:

csupán egy 32 oldalas füzetecske tartozik a játékhoz, az is a CD tokjába csúsztatva mint valami szöveggyűjtemény. Ami egy zenei CD-nél elég, az egy ilyen játéknál tavaszi harmat vagy még annyi sem...

Nagyszerű viszont a szereplők hangja, mindegyik egyedi. Látszik, hogy nem egyszerűen felolvasták a hangjakat kölcsönözött színészek a szövegeket, hanem azonosultak is a feladattal. Igazán ritka az ilyen! A játékmenetről különböző órákat nem lehet zengeni, lévén elegendő egyiskü. A kalandozás színtere még annyira sem él, mint az átlagos játékokban, noha állítólag 200 szereplővel is lehet tárgyalni. Ugyan nem számoltam őket, tény, hogy sokan voltak. Ennek ellenére a végjátékszág csak egy út vezet, sajnos nincs több, még tévútra sem futotta. Ha valahol elakadunk, az nem azért van, mert esetleg zsákutcaba kerülünk, vagy mert rossz nyomot követünk.

Mindent összevéve, a Hexlore bizony nem több, mint egy átlagos játék – szürke, mint a veréb!

ZÖRÖ



## TECHNIKAI JELLEGZÉSEK

## Hardverigény

P100 • 16 MB RAM

54 MB HDD

Rendelési mód –

Rendelési mód – 2-4

játékos, Internet

Rendelési mód –

32 oldal

Rendelési mód –

## Infogrames

Rendelési mód –

Rendelési mód –

Rendelési mód –

Rendelési mód –

Rendelési mód –

Rendelési mód –

Rendelési mód –

Rendelési mód –

Rendelési mód –

Rendelési mód –

80











### DUNE 2 VS. DUNE 2000:

A Dune 2 1993 őszén, pontosan öt évvel ez-  
előtt jött ki" Westwood műhelyéből, és hatal-  
mas sikert aratott. Abban az időben még tel-  
jes újak számítottak az a fajta stratégiai játé-  
k, amit manapság "action-real-time" jelzővel em-  
legetnek, és tulajdonképpen a Dune 2 volt en-  
nek a stílusnak a szülőatyja. A nagy előd má-  
szimmel névze nagyon butácska volt: nem le-  
hetett benne teljes csapatokat kijelölni, nem  
volt lehetőség multiplayer játékra, és a játék-  
menet nagyon lassú volt. A VGA grafika sem  
szögezte oda a játékokat a monitorhoz. Min-  
denesetre újszerű felfogásával és a Dűne-körí-  
tések közkhözében" Dune 2 igaz bestseller  
lett, és ezzel egy egész művet igazított meg.

A Dune 2000-en sajnos nem látszik az eltelt öt év. Igaz, a grafika sokkal szebb lett, és van már multiplayer-játék (akár csak csapatjáték), és ezzel az újdonságok sorolása véget is ér. A folytatás alkotói túlzott mértékben ragaszkodtak a Dune 2-höz: ugyanaz a sztori, ugyanaz a cél, ugyanazok a kuldetések, ugyanazok a hiányságok. A játék építésmódja – melyek egy 1993-as játékban még egyáltalán nem voltak fontosak, a mai igényekhez azonban hozzátartozóknak – teljes egészében kimaradtak a folytatásból is. Hogy stíluszerűek legyenek: a játék receptjéből hiányzik a fűszer. Ezt csak sajnálni tudjuk, mert a Dune 2000 igazán nagy jéret volt.

Stōki



**FRANK HERBERT ÉS A DÚNE:** Frank Herbert

amikor 1916-ben adta ki – egyesek szerint sci-fi, mások szerint fantasy de leginkább fiction-fantasy – könyvét, a Dűnét, amely bombaként robbant be az akkori párizsi. A könyv teljesen új fellegasszon értelmezte a dűnét és a fikció fogalmát, mert szakkított az addigi, többnyire heroik és az ember győzelmét hirdető íráskor konvencióival, és a gényben az embert mint saját maga ellenségét jelentette meg. A könyvben nagy szerepet játszott a gazdaság és a politika (akárcsak a való életben), és a Dűne cselekményei azok a tényezők legalább annyira mozgásban tartották, mint az egyének személyes motivációi. Mindehhez az egy rendkívül ötletes, fantáziadús világot talált ki, ahol a furcsa, feudális hierarchiában élő emberek nem úrlények, hanem harcolnak, hanem az egymás ellen háborúba és torzszalkodásokba fektetik energiáikat. A könyvben az egyik nemiség ház írói tagjának, Paul Atreidesnek az életútját követjük végig, és rajta keresztül megismerhetjük Arrakist (más néven Dűnét), a sivatagbolygót, annak főuráját és főadriját, valamint a tulaj által élt őrsíri horkolőreket, melyeknek úrlénye, a fuzar, hatalmas kinas galaxiszserze (ez teszi gazdaságilag értékesre a bolygót). Ezeknélvül betekintést nyertünk a Harkonnenek (az Atreidesek halálos ellenségei) életébe, és a galaxis császárságan pishkós üzemébe, s mindezt Herbert egyedi stílusában olvasgathatjuk. Misztika és eredetiség – ez a Dűne (nem csoda, hogy az első világszervezés minden idők legjobb szász könyve közt tartja számon).

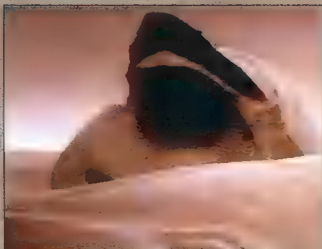
Herbert később több folytatást is készített a könyvhöz (A Dűne gyermekei, A Dűne messiása, A Dűne isten-császára...), valamint jó néhány egyéb regényt is írt (ezek közül magyarul megjelent a Védtet nők és A Dosadi-kísérfet), de ezeknek a színvonala már nem érte el az elődét. A Dűnéért viszont hálás lehet neki az egész világ. Áki még nem olvasa, sürgősen pótolja a mulasztást!

# VÉLEMLÉNY

A Dune 2 volt annak idején az ■ játék, amelyik megszerettette velem a real-time stratégiákat, nem csoda hát, hogy nagyon vártam ■ folytatást. Aztán, amint meghallottam, hogy hamarosan érkezik a Dune 2000, leporoltam a Dune 2-t, és játszottam vele néhány napot. Hamarosan meg kellett, hogy állapítsam, mai szemmel nézve a nagy előd bizony elég szerencsétlen. Sebaj, gondoltam, majd a Dune 2000 megmutatja, hogy most mit tudnak a Westwood fejlesztői.

Nos, a folytatás megérkezett, kipróbáltam, és ugyanazt éreztem, mint a Dune 2-nél. Bár most jelent meg, a Dune 2000 felett máris eljárt az idő. Egy évekkel ezelőtti technikai megoldásokat használó, szépen becsomagolt műve bagatellizálták el a dicső folytatás nagy lehetőségét, és ezzel nagy csalódást okoztak a PC-s közönségnek.

A játék a grafikáján kívül semmiben nem mutat töb-



Stöck

bet, mint az elődje. Az új Dune-ben ■ Dune 2-ből egy az egyben átvett játékelemeket kapom, így a program teljes kerettörténetét és jó néhány, az előbbi már ismert kuldjét. Mindezt ■ készítő megfekteték egy ózónvív előtti engine-nel és mesterséges intelligenciával (amelynek köszönhetően hihetetlenül könnyű lett a játék), és az aztán végleg elvette ■ kedvem az egészől. Hogy röviden kifejezzem a véleményem: az utolsó hónapok egyik legnagyobb ígértéből az egyik legnagyobb balsiker lett, s ennek köszönhetően sokan fenak kiábrándulni a Westwoodból.

Csalódottságomat csak egy Starcraftet és felülmúló  
Tiberian Sun (a Westwood következő játéka) esetén  
vagyok hajlandó elfelejteni, és nagyon remélem,  
hogy a C&C-sorozat következő része igazi három-  
pontos nagy dobás lesz. A Dune 2000 azonban  
nem más, mint egy kihagyott ziccer...

Stöki

## TECHNIKAI JELLENZŐK

**Hardverigényi**  
P120 • 16 Mb RAM  
250 Mb HDD  
2-8  
játékos, internet

CD booklet, 40 oldal  
Nostalgikus  
hangulat, remek színészi  
teljesítmények

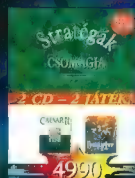
|                 |    |
|-----------------|----|
| Electronic Arts | 20 |
| Grafika         | 20 |
| nagyon jó       | 20 |
| Hangulat        | 20 |
| nagyon jó       | 20 |
| összetett       | 20 |

70

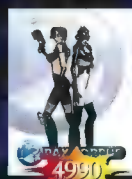


# ŐSZI BASE AKCIÓ

## SZOFTVER DISZKONT



Swat 2 7990  
Dune 2000 7990  
Rally Bajnokság 1900



Swat 2  
Dune 2000  
Rally Bajnokság  
Waigames  
X-File  
Footrace  
Max2  
Team Ninja  
Nightmare Creature  
Dungeon  
Highrise FBI

7990  
7990  
1900  
8990  
7990  
7990  
8590  
8590  
8590  
7990  
5990

Gadget  
Stratégia csomagajándék  
Jack Orlando  
Soldiers At War  
Pax Corpus  
Dreams to Reality  
Ubik  
Megajack 9  
Premier Manager '98  
Quake 2 Mission

7990  
4990  
4990  
2990  
5590  
4490  
3990  
3990  
4490  
7990  
7190  
5990

Diablo: Hellfire  
Vészhelyzet  
Silver Games II (CD teljes kiadás)  
Robo Rumble (magyar)  
Knight and Merchants (magyar)  
Need for Speed 3  
Jedi Knights  
Red Alert Megajack  
Puzzle Commander  
Gold Games 2 (24 teljes kiadás)

4490  
4990  
4990  
6990  
6990  
3990  
8490  
8990  
8590  
3990

Folytatódik a pólós akció, minden 4990 Ft-ot meghaladó vásárlás után adunk egy ajándék pólót és egy ajándék CD-t. Természetesen vidéki vásárlóinkra is vonatkozik az akciónk így nekik postán küldjük el az ajándék-csomagot.

A DataNet, a ZED, a DCCD, és a PCX előfizetések a kreditrendszer keretén belül levásárolhatók.

### NYEREMÉNYJÁTÉK:

Aki Dreams to Reality-t, vagy Ubik-ot esetleg Pax Corpus-t vásárolt ha szerencsés visszakaphatja a termék mellé. Résztelnek a boltban. Hamarosan az interneten is elérhetővé válunk a DataNet jövőtől. Lelendón címlink: [www.base.hu](http://www.base.hu)





# People's General

## A sárkány éve?

▼ Minscape/SSI



XXI. század elején járunk. A világ változóban, a nagyhatalmak idegesek. A Szovjetunió széthullásának, majd az orosz gazdaság látványos mélyrepülésének következtében az ázsiai szuperhatalmi trón megüresedett. Japán bététeskedő hazai piaca miatt nem is álmodhat arról a pozícióról, ám közvetlen szomszédságában megint a több ezer éves sárkány étvágya! Kína megindítja százmilliói hadseregét, hogy a történelem során először, végre kizárólagos hatalmat szerezzen az egész régió felett.

### KÍNA VS VILÁG-VALÓMINT

Korunk egyetlen szuperhatalma, az Egyesült Államok nem nézheti tétlenül Peking agresszióját (mellesleg saját nemzeti érdekei is a cselekvés irányába terelnek), és egykori ellenségei, a szorult helyzetben lévő oroszok segítségére siet. Természetesen a régió kisebb országai hetek alatt átgyűrűzik az erőszakhullám, így tucatnyi nemzeti részvételével megkezdődik a harmadik világháború!

Az első hallásra kicsit vadnak tűnő utópiát remélhetőleg nem kapunk majd ihletet a kínai vezetők, ám a békés játékosok bátran kipróbálhatják a megváltott orosz nagy karrait. Utóbbiak fájdalmasan fogják konstatálni, hogy az öreg medve nem egyenlő a vén medvével...

De ne szaladjunk ennyire mindenben előre! Inkább tekintsük át, hogy mi minden terel el a People's General páncélos elől! Először is tisztázni kell: a készítő, alapvetően a Panzer 2 engine-jét használó munkájuk során, igaz, lényeges módosításokat is eszközöltek. Ezek közé tartozik a légierő egységeinek minimalizálása. Saját hadseregünk sorai közé kizárólag helikoptereket toborozhatunk. Ez azon-

ban korántsem jeleníti a bombázók, vadászgépek likvidálását a programból! Csatáink során adott mennyiségű pontból gazdálkodva kérhetjük a légierő támogatását. A segítség nem merül ki az ellenséges állások gyöngítéséből. Élettbevágó fontosságú felderítést is végezhetnek, de lehetőség adódik arra is, hogy az ellenfél köre alatt védelmeztek kijelölt szárazföldi egységeinket.

### LÁTOD? NEM LÁTOD? NA LÁTOD!

Az egyik legmarkánsabb változást az ellenséges erők felfedezése során fogjuk tapasztalni. Alapvetően négy állapotot különböztet meg a

**Patinás, nagy céghez méltóan az SSI most is komoly „aknamunkát” végzett, hogy legújabb údvőskéjük mindenki tükör üve vájra. Ígéretekből nem volt hiány: modern hadviselést, még szebb térképeket, helikoptereket, nagyon okos számítógépi ellenfeleket és még ezernyi apróságot harangoztak be. Most elérkezett az ítélet ideje, hiszen – mint tudjuk – az ígéret szép szó...**

hangzik, ám hozzátéve az elhangzottakhoz, hogy minden csapatrészhöz két kiegészítő, speciális alakulatot is csatolhatunk, már nem is olyan üres az előző mondat. A Panzerék egyik legnagyobb hibájára is találunk orvoságot a legújabb részben: felettébb idegesítő volt, amikor tapasztalt hadosztályainkat elvesztve zörföflő kezdőkkel kellett helyettesíteni őket, akik aztán a harcukon nem voltak képesek értékelhető teljesítményre. A People's-ben ellenben vehetünk tapasztalt (egy-két csillagos, akármilyen: vonalas) katonákat is.

### KELETEN ■ HELYZET KORÁNTSEM VÁLTOZTATLAN!

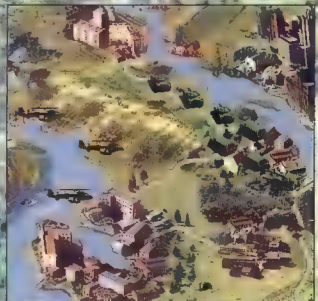
Az egyéni küldetéseket most kihagyták a programból, ám ezek jelentősége gyakorlatilag lecsökkent az egymás ellen vívott csatározásokra. Igaz, ki-ki hívást csak a hadjáratok képesek nyújtani! Van is belőlük jó néhány, szerintem kifejezetten érdekes, oda-vissza játszható kampányok mellett egy ingyenes is helyet kapott: segíthetünk Vietnammal, hogy egyeduralomra legyen Délkelet-Ázsiában.

A csatákat a már megszokott módon nyervehetjük meg, bizonyos stratégiai fontosságú pontokat felidőre elfoglalunk. A harcok végzetével kitüntetési, elköltöztető pontokat, esetleg ajándék egységeket kaphatunk. Két



program, első lehetőség, hogy egyáltalán nem látjuk az ellenfél hadosztályait. Ha látótávolságra kerülünk riválisunk alakulataihoz, akkor általában sötét négyzetben egy kérdőjel jelölmeztet minket az egyező pozíciójára. Ennél is jobb lehetőség, ha már az alakulata jellemző színieltét is felfedezünk. Végül a közvetlen mellettként lévő egységek erejéről is tájékoztatást kapunk. A leggyorsabb esetben kivételével alakulataink nem lesznek képesek teljes erővel támadni, hiszen az ellenség pozíciója nincs teljes pontossággal beérve. Említést érdemel a felderítő egységek szerepe saját seregeink eljuttatásában, tudniillik az ilyen típusú járművek közvetlen közelében lévő csapatok nehezebben lesznek felfedezhetőek.

Vásárlás során is meglehetősen funkciókat találhatunk a Panzer sorozaton felülről játékosok. Mindenkinél lehetőség van rá, hogy egyéni preferenciái alapján válogasson össze harcrol egységeit. Ez így elég kozmikus, de







„AZ OSTROMOLT VÁROS LÁTKÉPE  
LÉGI FELDERÍTÉS ELŐTT...”

...ÉS UTÁN.”

űtközet szünetében a lerongyolódott hadosz-  
tályainkat automatikusan maximálásra töltik  
fel. Küldetések alatt is alkalmunk lesz az után-  
pótlásra. Sőt, teljesen ingyen tehetjük ezt.  
Egyetlen szépséghibája a dolognak, hogy min-  
den egyes „újrátöltés” alkalommal veszítünk  
az egység maximális erejéből.

Quake-klonok által elpuhult idegsejtjeink  
tornáztatására keresve sem találunk ideális-  
sabb programot. Csakúgy, mint a Panzer 2,  
egyszerű, érthető, logikus  
és jól játszható.

Szerintem ez  
önmagáért beszél.

**Racon (felderítők)** – Járják meg a területet, és  
nő, ezzel a területük folyamatosan bővül, és a  
zitiv információ változik.

**Combat Engineer (utászok)** – Egységünk  
száma folyamatosan növekszik a kettővel.

**Air Defense (légvédelem)** – Természetesen  
ellenállóbbak leszünk a légi támadásokkal szem-  
ben, emellett mi is leszállhatunk a föld felé.

**Bridging (hidászok)** – Az alakulatot nem  
csak holmi híd építésére lehet használni, hanem  
simán a terület felé is.

**Helicopter** – A helikopter ellen kettővel  
nő a csapatunk, és a területük is.

**Anti-tank (tankelhárító egység)**

Az anti-tank egység ellen kettővel  
nő a csapatunk, és a területük is.

**Combat support (harcközi támogatás)** –  
A harcközi támogatás ellen kettővel nő a csapatunk,  
hárommal pedig a területük.

**Forward Observer (előretolt megfigyelő)** –  
A forward observer ellen kettővel nő a csapatunk,  
hárommal pedig a területük.

**Special Munitions (különleges töltetek)** –  
A különleges töltetek ellen kettővel nő a csapatunk,  
hárommal pedig a területük.

Ez a játék a Panzer 2-vel szemben  
számára van, és a játékban a felszerelt  
egységek ellen kettővel nő a csapatunk,  
hárommal pedig a területük.



## TECHNIKAI JELLEMZŐK

P120 • 16 MB RAM

60 MB HDD

3D-támogatás -

Multiplayer: 2

Dokumentáció

1 oldal

Struktúra -

Mindscape

Grafika

nagyon jó

Hangulat

nagyon jó

Összetettség

összetett

82

## VÉLEMÉNY



A Panzer General megjelenése már-már a történelem előtti időkbe vész. Mégis minden évben előveszem, és a legnehezebb fokozaton végigszánkázom egész Európán. A folytatás megjelenése gyökeres változásokat hozott, de valahogy a második generáció nem volt képes annyira megfogni, lebilincselni. Most pedig megjött az új engine első leszármazottja: a People's General. Rengeteg újdonságot építettek be a programba. Thaiföldi csapatoktól kezdve az M1A4 Schwarzkopf<sup>®</sup> megjelenéséig számtalan meglepetésben lesz részünk. A számitógép valóban elég keményen tud küzdeni. Azt nem merném állítani, hogy okosan, mindenesetre komolyan oda kell figyelnie bármelyik veterán játékosnak, ha minden csatát briliáns győzelemmel szeretne abszolválni. Egy szó mint száz, a közmondásos rókat ezúttal csak félig nyúzták meg! A másik rész vadonatúj kulkarót kapott. Mégis azt kell mondanom, hogy számomra csalódás volt a játék. Talán túl maximalista vagyok, de elvártam volna, hogy még jobban elszakadjanak a régi játékmektől. Egyértelmű negatívum egyes fegyvernemek (például hadihajók) mellőzése vagy bizonyos eszközök – talán szándékos – kihagyása. Gondolok itt a különböző vegyi-, biológiai fegyverekre és (esetleg korlátozott bevetési lehetőséggel) az atombombára. De önmagukban ezek a problémák még nem jelentették volna a program negatív megítélését. Amit a legnagyobb hibának tartok, az a témaválasztás. Egyrészt nem biztos, hogy a világháború szimulálására alkalmas engine elbolyogul a XXI. századdal is. Másrészt nekünk, európaiaknak elég nehéz komolyan beleélni magunkat például egy gigantikus vietnami-málai összecsapásba...

Az elmondottak összességésként annyit tudok kijelenteni, hogy a People's General egy jó, összetett program, de valószínű, hogy egy végjátás után sokáig a polcon fog porosodni...

—csonti—







# F/A-18E

## Carrier Strike Fighter

### A Darázs újra felszáll

▼ Interactive Magic



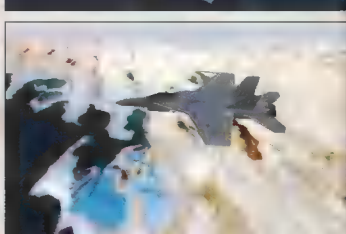
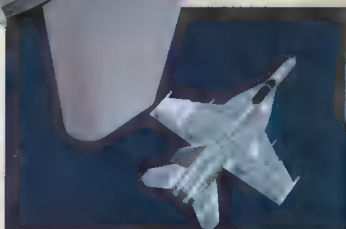
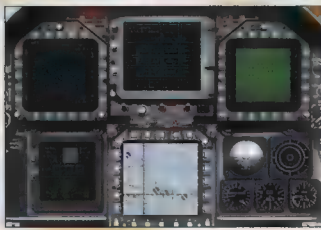
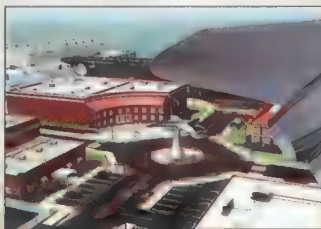
Isőként a program grafikájára szeretnék kitérni. Valószínűleg mindenki számára ez a legszembe-tűnőbb dolog egy szimulátorban, főleg, hogy a CSF annak a grafikai engine-nek egy továbbfejlesztett változatát használja, mint a lassan már egy éve megjelent F-22 Raptor, mely pontosan emiatt vált sok szimulátorrajongó rémálmává. A Raptor megjelenése előtt természetesen sok szó esett arról, hogy a programban debütáló DEMON-1 engine milyen jó és mennyire élethű, ám végül a valóság teljesen máshogy festett: csúnyácska volt és lassú. Csak 20 000 láb magasból volt látható a beigért fotórealisztikus látvány, s amint közelebb mentünk a talajhoz, akkora pixel-hegyek jöttek létre, mint a Comanche első részében, amikor egy hirtelen kiemelkedéshez közelebb repültünk. Ráadásul a program sebessége alacsony magasságokban szállva hatalmasakat esett!

Ezek a hibák és gyengeségek sajnos az F18-ban sem tűntek el véglegesen, ezenfelül a programban szereplő repülőgépek kidolgozottságán sem változtattak sokat, így

ezek színvonalra igencsak elmarad mondjuk egy Jane's F15-höz képest. A kilőtt rakéták is ugyanolyan, 5 km hosszú, tömény füstcsíkot húznak maguk után, mint a Raptorban – ez az, ami a valóságban egyszerűen nem létezik! Ha így lehetne érzékelni a közeledő rakétákat, akkor nem lenne szükség zavaróberendezésekre, hiszen a pilótának annyi ideje lenne a helyzet felismerésére, hogy játszi könnyedséggel ki tudna térni a felé húzó rakéta elől...

Szintén egy fontos dolog, hogy a program Direct3D-n keresztül használja a grafikus gyorsítókártyákat, így a 3Dfx chipsettel rendelkező emberek kissé csalódní fognak a program látványvilágában, hiszen egy Glide-ot támogató verzió sokkal szebb lett

Miután az összes nevesebb szórakoztatászoftver-gyártó cég kiadta F-22-es szimulátorát, úgy néz ki, a fejlesztők újra a régebbi sikertípusokat kezdik elővenni készülő programjaikhoz. Nem kivétel ez alól az Interactive Magic sem, aki októberben fogja megjelentetni F/A-18E Carrier Strike Fighter névre hallgatató alkotását. Ebből valószínűleg már mindenki számára egyértelművé vált, hogy a program főszereplője a – csak a jövő évezredben csapatszolgálatba álló – F/A-18 „Super Hornet” lesz, mely elsősorban a haditengerészetnél és a tengerészgyalogságnál fogja a vadászbombázó szerepét betölteni.







# Grand Prix Legends

## Hová tűnt Graham Hill...?

▼ Cendant Software



A életveszélyes sportágat kell megemlíteni, mindenki az első közé teszi az autósportversenyzés királyát, a Forma 1-et. Ez egyrészt igaz, hiszen 320 km/h környékén valóban van mit veszítenie a pilótának. Másrésztől azonban sok-sok éve nem történt halálos kimenetelű baleset ■ száguldó cirkusz világában. (Leszámlítva persze Ayrton Sennát, de az ő esetében egy példátlan műszaki hiba párosult hihetetlenül valószínűtlen események bekövetkeztével.) De elég példaként hozni még az idei Belga nagydíjon történt tömegbalesetet, ahol mindenki épségben szállt ki a roncsokból.

### MOST EMBER KELL A GÁTRA!

Am nem mindig volt ennyire (sem) biztonságos a versenyzés! A legendás szivarok már jó-

**A szivar szót meghallva rengeteg dolog ugorhat be az embernek. Van, akinek Churchill gondterhelt tekintete dereng fel, van aki az egészségeért kezd el aggodni, ■ élnek emberek, akiknek erről a szóról az autósportversenyzés hőskora elevenedik fel. Utóbbiak számára jelenthet sokat, hogy most már – a Sierra jóvoltából – „élőben” is megcsodálhatjuk Graham Hillt, Jim Clarkot és a többi nagyszerű pilótát.**

val a második világháború előtt megkezdtek örült nyargalásukat. Ezekben az autókban nem volt leszábályozó, rádió, félautomata váltó és hasonló extrák. Volt viszont jó ötszáz lóerős motor ■ járgányban és nagy adag bátorság a pilótában, aki be mert ülni a kormány mögé. Kiseb módosításokkal az autók formavilága egészen ■ hetvenes évekig uralta a száguldó cirkusz mindennapjait. Ezért az 1967-es évad egyike volt az utolsó „szivar-szezonoknak”.



Jim Clark kissé elaludt a rajtnál...



A játékot sokféle kameranézetből is követhetjük. Ennél például semmit sem lehet látni ■ útból.

Elsőként saját pilótánk „megalkotásánál” kell babáskodnunk. Személyi adataink és sisakunk színének megadása után elérkezünk az egyetlen sarkalatos ponthoz, az istállónk kiválasztásához. Akik McLaren- vagy Williams rajongók, azokat sajnos ki kell ábrándítanom, ugyanis ezek a csapatok akkoriban még nem léteztek. Jószerivel egyetlen istálló maradt meg mindenféle módosítások nélkül, és ez a Ferrari. De választhatjuk az az idő tájt (is) jól hangzó Lotus-t vagy ■ kicsit furcsa Anglo-American Racerst, esetleg a félelmetes Murasamat. Érdemes gondosan szétnézni a választékban, mert csak lóerő tekintetében 350-től 430-ig terjed a kínálat.

A játék során célunk lehet, hogy a legvadabb fokozatban nyerjük meg a világbajnoki pontvadászatot. Azonban ennek eléréséhez szükségünk lesz néhány „apróságra”. Úgymint: rengeteg idő (a gyakorláshoz), kitarás (a kudar-cok ellen), egy asztali kormány (az ideális irányításhoz) és egy nagy adag szerencse (csak úgy). Mindezekből kiderülhetett, hogy nem egy-két délutános programmal állunk szemben. Ami azt illeti, az elején valószínűleg mindenki (beleértve magamat is) melegebb éjtátra ki-





## A SZIVAROK TÜNDÖKLÉSE ÉS BUKÁSA

A autók technikai fejlődése egyre gyorsuló ütemben megy végbe, ám – mint mindenhol – a kezdet itt is nehéz. Ezért történhetett meg az a Forma-1 világgal, hogy hosszú évtizedekig nem láthattuk gyökere, mindent átforgató formai vagy műszaki újítást. Az autók kicsit kecsesebbek lettek, más motorokat kaptak, de lényegi változás egészen a hatvanas évek elejéig nem következett be. Ekkor történt a versenystálók legtöbbje a farmotoros konstrukciók. Legkétsősőbb az olaszok, a Ferrari csapata hódolt be az új „divatnak”. Talán ez a késlekedés okozta, hogy a talján konstruktorok hosszú időre háttérbe szorultak és

angol kollégáik vették át a stafétabotot. Utóbbiak messze legnagyobb alakja Colin Chapman, aki a Lotus csapat leírógóztatásáért és megannyi remek ötletért vált méltán elismertté.

Chapman a Lotus 18-as, majd a Lotus 25-ös megtervezésével egyre komolyabb pozícióba verekedte fel magát. Autói a hatvanas évek közepén egyre-másra nyerték a futamokat, ám váratlanul a Coventry beszüntette az általa gyártott motorok szállítást. Ez a kellemetlenség vezetett végül is a formai egyik legsikeresebb versenyaútgójának a megalkotásához. A Lotusokba ugyanis nyolchengeres Ford Cosworth motorok kerültek, amelyek

összesen 154 nagydíjnyert győzelemhez járultak hozzá. A csodálatos autóba egy felejtéhetetlen pilóta, Jim Clark került. Zsenialítására példa, hogy a 1967-es Holland Nagydíjnyert debütáló új konstrukcióba a verseny során ült első alkalommal, és ennek ellenére győztesként ért célba.

A sors firtora, hogy a szivar alakú autók aranykorát kialakító Colin Chapman okozta a forma halálát is, hiszen a manapság már nélkülözhetetlen légterelő ötlete is az angol úrtól származik. A levegő ellenállását kihasználó leszorítószárnyakkal idővel tért hódítottak, és kialakították a mai versenyautók nyílvesztőhöz hasonlatos alakját.

vánja a szadistának vélhető alkotókat – ezért a hatásért egyedül a szimuláció realisztikus megválasztása a felelős.

## TARTSUK A JÓ IRÁNYT!

Az összes könnyítő funkciót bekapcsolva tartó játékosnak fel sem tűnik, hogy teljesen más vezetési stílust követelnek meg a hatvanas évek csodagépei. Valóban, egy kipörgés- és blokkolásgátlóval ellátott, automata váltós szivar már nem sokban különbözik mai leszármazottaitól. De ajánlom, hogy ezek nélkül próbáljon meg valaki az élre törni!

Élsőnek azt fogja az egyszerű játékos észrevenni, hogy nem képes kettőse felváltani, mert már egyesben sikerül kipörgetni a kocsi farát. Ha óvatossabb az ember, akkor talán képes felváltani.

togatni és megközelíteni az első kanyart. Ekkor jön a következő meglepetés, az autó nem képes majd háromszáz-as tempóról lelassítani százra, húsz méteren belül! Midőn újrakezdjük a futamot és óvatossággal érkezünk a kanyarokba, kezdjük azt érezni, hogy most már minden rendben van. De ez nem igaz! Úgy két-három körön belül minden bizonyítással egyszerűen el fog durranni a motor és a versenyzésünknek lőttek.

Utóbbi oka összetett: egyrészt nem szabad alacsonyabb fokozatokban a végsőkig pörgetni a motort, jobban teszi mindenki, ha még idejében nagyobb sebességi fokozatra vált. A gázpedál folyamatos taposása pedig azzal jár együtt, hogy minden váltásnál maximuma pörög a motor üresben és ez egyetlen álmoskönyv szerint sem jelenti a hosszú (motor)élet titkát. Aki már nagyon profi, megpróbálhatja, hogy minden váltás előtt egy pillanatra levezi a lábat a gáztól, vált, majd ismét rátapos a pedálra. Ezt azonban pokolian nehéz folyamatosan csinálni, és néha nagyobb kárt tehetünk a motorban, mintha nem is ügynélnek a pedálhasználatra.

## VAN MÁS VÁLASZTÁS...

Előbbiek fényében ezért mindenkinek ajánlom, hogy először kapcsolja be a könnyítéseket és idővel fokozatosan hagyjon el belőlük egyet-egyet. Így már a legelejen is képesek lehet-

tünk a jó szereplésre és nem fogják kedvünket szegni a folyamatos kudarcok. Ellenfeleink technikai tudása viszont már a legalacsonyabb nehézségi fokozaton is elismerésre méltó. Ezenfelül a műszaki érdeklődésűek a garázsban saját izlésük szerint állíthatják be minden versenyre járgányukat.

A grafikai megjelenítés élethűségéről a 3D-s technika gondoskodik. Olyan apró részletek is megfigyelhetők a programban, mint a vissza-

## MÁSİK VÉLEMÉNY

Ami a repülőgépszimulátorok terén a II. világháború, annak kell(ene) lennie a Forma-1-es játékok témájában a '60-'70-es éveknek: a klasszikus, 'hósi' idők – amikor az autók már a maik sebességével bírtak, hajmeresztő biztonsági körülmények mellett...

A Sierra végre gondolt egy merészt, és megalkotta a Street Rod után a második hatvanas években játszódó autóversenyt. A egyszerű alapötlet (számmra) kissé pónas grafikával, ragyogó hangokkal, és hihetetlenül nehéz irányítással párosult. Utóbbi kettő érthető, sőt csodálatos (a kezelés is! Nehéz, de legalább élethű...), de a grafika nekem nagyon nem tetszett. Igaz, itt a szimuláció a lényeg, és nem a külsín (ellentétben pl. a NFS3-mal)!

Játék közben azért érdemes belegondolni abba is, hogy a következő generáció 20-30 év múlva ugyanúgy fog mosolyogni a mai F1-es csodákra, mint mi most a '67-es év csúcsmo-  
delein...

Hancu



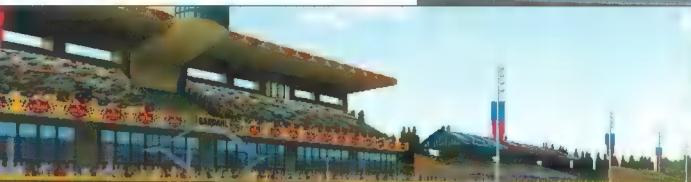
pillantó tükrök homályossága vagy – hátsó nézet esetében – pilótánk ténykedése (kormányzás, váltás) az ülésben. Az viszont már természetes, hogy minden kocsit külön műszerfallal van reprezentálva. Ezek mellett a sebességet is képesek vagyunk érezni, ahogy elhúzzunk a célegyenesben, azaz a kép-frissítéssel sincsenek bajok.

A képi megjelenítés mellett kiemelendő a hangok változatossága is. A különböző han-

**A '60-as években a nézők számára volt igazán veszélyes a Formula**



**Ez a jelenet ismétlődött meg az idei Belga Nagydíjon – ugyanebben a kanyarban, csak kevesebb emberlázott!**



A régen bevált dolgok ismételt előszedése elsősorban a divat sajátossága. Ám nem csak ezen a területen lehet sikert elérni a múlt felelevenítésével. Fényesen bizonyítja ezt az állítást a Grand Prix Legends is! Annnyira sikerült visszaadni a letűnt hatvanas évek autósportját, hogy az valami félelmetes! Például a verseny során senki se számítson arra, hogy század-másodpercnyi pontossággal tudja követni saját és vetélytársai idejét. Legoptimálisabb esetben a megelőző(!!) körünk alatt futott időnkör és a közelünkben haladó versenyzőkkel szembeni különbségünkről (másodperces kerekítéssel!) kaphatunk információt. Ezeket is a célegyenesen áthúzza kell leolvasnunk egy tábláról. Annyi könnyítés azért be lett építve, hogy a táblácskát kinagyítják a kedvünkért...

Néhány apróságot szeretnék még megemlíteni az inyencké számára. A csúszások, fékezések, erős gázadások nyoma meglátszik az aszfalton, és ezek nem tűnnek el idővel, mint azt néhány programban megszokhattuk. A pilótátlékből bármikor kitekinthe-



tünk oldalra, hogy megsejleljük a közvetlenül mögöttünk zajló eseményeket. Mindezt úgy, hogy közben természetesen száguldnunk tovább. Minden verseny kezdetekor megtekinthetjük a pályát, az elnevezett kanyarokkal együtt, sőt a történelmileg hiteles, adott pályát hirdető plakátban is gyönyörködhetünk. Fájó szívvel, de meg kell említenem néhány negatívumot is a játékkal kapcsolatban. Egyik ezek közül a nézetek viszonylagosan kevés (kétféle) száma. A másik pedig a billentyűzetkiosztás szigorúsága. Tudniillik mindössze néhány rögzített hely között válogathatunk a konfigurálásnál, amelyek jobbára a numerikus billentyűket teszik ki. Az irányítással kapcsolatban pedig csak annyit, mindenki próbáljon a versenyés során egy asztali kormány mögé helyezkedni. A magam részéről leszögezhetem, hogy a fenti kellemetlenségek, hiányosságok sem tudták lerontani a program életművét, hangulatát. Kipróbálása majdhogynem kötelező!

-CSONTI-



gon durrógó, bömbölő, visító motorok félelmetes alfestő zenét szolgáltatnak száguldasainkhoz, de az üzemanyagért könyörgő, akadozó, hörgő autó halálutsája sem utolsó dolog!

A Sierra nagyon jó érzékkel találta meg ezt a témát, és hála a gondos munkának, minden bizonnyal nem is fogják megbánni döntésüket. A programot a tízéves kisseréktől a korosodó apukáig bárki megkedvelheti, előbbiek az „öidők” iránti érdeklődés miatt, utóbbiak nosztalgiaiból.

#### TECHNIKAI JELLEMZŐK

##### Hardverigény

P133 • 16 Mb RAM

80 Mb HDD

3Dfx

D3D

8 játékos

Dokumentáció:

120 oldal

Graham Hill

Cendant

Software

Grafika:

jó

3Dfx

nagyon jó

Összetett:

összetett

88



# Wing Commander

## Secret Operations

▼ Origin



Mindenki a hangyát, aki ott  
létezik, aki ott...

augusztus végén újabb epizóddal bővült a Wing Commander sorozat. Az „ör-szappanoperának” is beillő játék – nem csatlás, nem ámitás – immár a kilencedik részénél tart, amennyiben a küldetéslemezeket is számba vesszük. Márpedig ezt kell tennünk, lévén ezek a kiegészítők nem csupán további küldetéseket tartalmaztak, hanem a hatalmas „intergalaktikus-összeesküvés” történet is általuk bonyolódott tovább. Más szóval, ha valaki kihagyta mondjuk a Wing Commander második részének egyik extra epizódját, akkor soha nem tud elégtételt venni az áruló Jazzen. Igaz, mindez már elég régen történt, de az Origin hűen a hagyományokhoz, a Wing Commander Prophecy mellé is hasonló felépítésben adott ki további küldetéseket.

Az éppen aktuális kiegészítő címe Secret Operations, és érdekessége, hogy jelenleg csak interneten hozzáférhető. Egyszerűen el kell látogatni a [www.secretops.com](http://www.secretops.com) címre, és amennyiben van elég időnk és türelmünk, letölthetjük a kb. 110 MByte-nyi programot (utolsó értesüléseink szerint néhány magyarországi szerverről is hozzáférhető, ezeken lényegesen gyorsabb letöltési időre számíthatunk). A dolog érdekessége, hogy ezért a telefonszámlán és az internet-elérsi díjon kívül egy fillért sem kell fizetnünk, ráadásul a WCS eredeti verziója sem szükséges a futtatáshoz!

Nem tudni, hogy mi készíthette az Origin vezetőit erre a lépésre, ők egyszerűen egy kísérletről beszélnek, de ennél valószínűleg sokkal komolyabb marketing-szempontok állnak a háttérben. Ezt látszik alátámasztani az is, hogy a teljes játékot senki sem töltheti le először, mivel a 6-8 küldetést tartalmazó különálló epizódokat hetente tesszik fel szerverükre.

Olyan az egész, mint egy tv-sorozat. Az ember minden csütörtökön szépen ellátogat kedvenc site-jára és letöltögeti a következő heti adagot. Mindez október közepéig tart, ekkorra kerül föl mind a hat epizód, amely összesen kb. 50-60 küldetést tartalmaz. A történet összefügg, így minden epizódot csak akkor tudunk elkezdni, ha az előzőt már befejeztük – erről egy password gondoskodik, amit mindig az epizód végén ír ki a program. A Wing Commander játékokban megszokott filmrészletekről ezúttal ugyan le kell mondanunk, de szerencsére a program saját 3D rendszere remekül használható kisebb átvezető animációk lejátszására.

Maga a történet pontosan ott folytatódik, ahol az ötödik rész véget ért. Mindenki örül, hogy sikerült legyőzni a gonosz bogarak bázisát, de persze hamarosan feltűnik néhány kő-sza ellenség a környéken. Aztán egyre többen lesznek, és hamarosan kiderül, hogy nem is kő-sza ellenségekről volt szó. Minden maradt tehát a régi, azzal a különbséggel, hogy hősünk és társait a Midway után most a Szövetség legújabb és legmodernebb hajója, a Cerberus kötelékébe osztják. Legalábbis a kezdet kezdetén – mert hogy mi történik később, azt még mi sem tudhatjuk...

Számíthatunk néhány újabb hajó, ellenség-típus és fegyver megjelenésére, de ezenfelül minden olyan, mint a Prophecyben. Talán egy kicsit szebb lett a játék, megköcskázatom, hogy valamivel gyorsabb is, de ez utóbbi érzést nem kizár, hogy csak a hardver fejlődése okozta. Mindent összevetve érdemes foglalkozni ezzel a játékkal, nem csupán azért, mert ingyen van, hanem azért is, mert igazán élvezetes és látványos űrharcra számíthatunk benne. Meg aztán csak ki kell bírni valahogy a Wing Commander 6 megjelenéséig...

td

# Spearhead

Félsiker ide, kudarc oda, az Interactive Magic továbbra sem tett le arról, hogy magának tudhassa a jelenkor legjobb tank-szimulátorát. Az iPanzer'44

▼ Interactive Magic



bevezető képsorok – ahogy az lenni szokott – a program háttértörténetével ismertetnek meg minket. Komoly ötleteket nem kell várni a cselekménytől. Az amerikai hadsereg partraszállást hajt végre Tunéziában, a térségben elharapódzott iszlám szélsőségesek megrendszabályozása céljából. A hadjárat sikerének első számú feltétele, hogy képesek legyünk a líbiai hadsereget megállítani, majd a saját határvonalukig kergetni őket. Erre a könnyed feladatra természetesen szerény személyünk és beosztottjaink vannak kiszemelve.

Az alárendeltet nem véletlenül emeltem ki külön is, mert a játékban legalább akkora szerep fog jutni parancsnoki képességeinknek, mint szemünk élességének a célzás során. Ezért sem árt, ha mindenki szépen végigzongorázik a néhány tanuló-küldetésen. Mire az utolsót is abszolváljuk, már elegendő gyakorlattal fogunk

rendelkezni, hogy élesben is megálljuk a helyünket. Ez azért is nagyon fontos, mert nem lehet a bevetés alatt megállítani az időt és morfondírozni a következő taktikán. Gyorsaság és csak utána stratégia, ez a Spearhead filozófiája. Kiváltság szükségünk lesz a gyors reagálásra, ha barátaink ellen vo-

altagos fogadtatása csak arról győzte meg őket, hogy van még miért dolgozniuk. Ezért hát senki se lepődjön meg azon, ha egy borús napon bedübörög a képernyőjére a Spearhead. A kiszivárogtatott információmorzsákból – természetesen – a tökéletes játék képe lebegett mindenki előtt: az ígértekkel, áttörő újdonságokkal nem mondhatni, hogy fukarkodott volna a kiadó cég. Valóság-hű modellezés, egyszerű és gyors hálózati játék, gondos kivitelezés a legapróbb részletekig – olvashattuk a beharangozókat mindenfelé. Hát most elérkeztett az idő, hogy nagyító alatt vizsgáljuk meg a lándzsa hegyét!

nulunk. Ilyenkor felkészülhetünk a legravasabb trükkökre, például kódolatlan (hamis) üzeneteket is elfoghatunk az ellenség rádiócsatornáin.

Feladataink igen széles spektrumon mozognak: eljátszhatjuk az apró Bradleykre felügyelő nagytestvér szerepét, megtestesíthetjük a frontvonalat stabilizáló erőt vagy éppenséggel az ellenség sorai közé fűrődött lándzsahegyet is szimbolizálhatjuk – mindezt félelmetesen pergő akciók során. A szimulátor ezért kicsit túl komoly kategória a program számára. Inkább Comanche-szerű játékmenetet képvisel, valamint valóság-hűbb

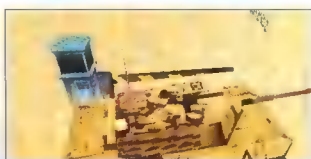
is képes volt kilőni. Csak azt tudnám mivel, talán egy géppuskával?

Grafikai megvalósítás terén is sikerült többet ígérni, mint a valóságban felmutatni. Ugyan kellemes élmény volt egy útjelző táblán kivenni az arab nyelvű információkat, de a szivatag sivárságát ez nem képes ellensúlyozni. Igaz, a domborzati viszonyokról nem a grafikusok tehetnek, ám semmi különösebbet nem tudok elmondani a járművek és az épületek megjelenítéséről sem. Együttesen pedig ezek az átlagos részek szűrte összehatást festenek.

A játékmenet, sajnos, meglehetősen lineárisra sikeredett. Egyetlen misszió során sem elfogadott a részleges siker vagy a kudarc. Mindezek mellé maguk a megvalósítandó célok sem túl logikusak, realiztikusak. Nem tudom, miért teszi kitalátlanná a végső győzelmet egy olyan küldetés, ahol fél tucat T-72-es és számtalan egyéb jármű megsemmisítése mellett egyetlen Bradley a veszteségem, ami ráadásul semmi értékelhető nem művel a bevetés során! Akit azonban ilyen apróságok nem zavarnak és a szimulátor szót sem veszik túl komolyan, bizonyosan kellemes órákat fognak eltölteni a Spearhead társaságában.

-CSONTI-

Sivatagi csendélet tankokkal, határbőrödével és naplementével.



## TECHNIKAI JELLEMZŐK

**Hardverigény**  
P133 • 16 MB RAM  
101 MB  
DirectX 3Dx  
PowerVR  
Multiplay  
2-4, Internet  
Dokumentáció -  
Force feedback támogatás

**Kiadó**  
Interactive Magic  
**Grafika**  
jó  
**Hangulat**  
jó  
**Összetettség**  
összetett

ERTÉKELÉS

74



# Virtual World

## CD-ROM Software

www.virtual.hu

|                     |       |                     |       |
|---------------------|-------|---------------------|-------|
| 101 Kiskutya        | 9880  | M.A.X. 2            | 9880  |
| 3D Ultra Pinball 3  | 5880  | Mechcommander       | 11880 |
| 3 Millennium        | 3880  | Monkey Island 3     | 9880  |
| 688i Hunter-Killer  | 9880  | Monthly Python      | 9880  |
| Actua Soccer 2      | 3880  | Motorhead           | 9880  |
| Albion              | 3880  | Nightmare Creat.    | 9880  |
| Archimedean Dyn.    | 3880  | Nuclear Strike      | 1880  |
| Armored Fist 2      | 4880  | Oddworld            | 9880  |
| Balance of Power    | 2880  | Outlaws             | 9880  |
| Battlespire         | 6880  | Panzer Commander    | 9880  |
| Battlezone          | 8880  | Panzer General 2    | 9880  |
| Bicycle Classics    | 1480  | Phantasmagoria      | 5880  |
| Black Dahlia        | 9880  | Pocahontas          | 9880  |
| Blade Runner        | 5880  | POD                 | 7880  |
| Blood Omen          | 1880  | Postal              | 9880  |
| Broken Sword 2      | 9880  | Pro Pilot           | 9880  |
| C&C-Sole Survivor   | 9880  | Quake               | 4880  |
| C&C WIN 95          | 9880  | Quake Miss. P. I.   | 4880  |
| Carma Level Pack    | 4880  | Quake Miss. P. II.  | 4880  |
| Carma Splat Pack    | 3880  | RA - Aftermath      | 5880  |
| Carmageddon         | 5880  | RA - Counterstrike  | 4880  |
| Capitalism Plus     | 3.880 | Rally Bajnokság     | 1990  |
| Championship M      | 7880  | Realms of the H.    | 7880  |
| Chomanche 3         | 9880  | Rebel Assault 2     | 5880  |
| Conflict Freespace  | 9880  | Rebellion           | 9880  |
| Croc                | 9880  | Red Baron 2         | 3880  |
| Dark Colony         | 1880  | Redneck Rampage     | 7880  |
| Dark Earth          | 5880  | Redneck 2           | 9880  |
| Dark Omen           | 5880  | Sabre Ace           | 3880  |
| Deathtrap Dungeon   | 9880  | Scorched Planet     | 990   |
| Darklight C Class.  | 2880  | Screamers Rally     | 9880  |
| Diablo              | 9880  | Sega Rally          | 8880  |
| Diablo - Hellfire   | 6880  | Settlers 2 Gold Ed. | 9880  |
| Die by the Sword    | 9880  | Seven Kingdoms      | 9880  |
| Die Hard Trilogy    | 8880  | Shadow Warrior      | 9880  |
| Dreams to Reality   | 4880  | Shivers 2           | 8880  |
| DUNE 2000           | 8880  | Sid's Gettysburg    | 3880  |
| Dungeon Keeper      | 5880  | Silent Thunder      | 7880  |
| Dominion            | 9880  | Sim Park            | 9880  |
| Earth 2140          | 5880  | Soldiers at War     | 9880  |
| Egypt 1156 BC       | 11880 | Ski Racing          | 9880  |
| F22 ADF             | 9880  | Steel Panthers 3    | 9880  |
| Fallout             | 9880  | Streets of Sim C.   | 2880  |
| Flight Simulator 98 | 12880 | SWAT 2              | 9880  |
| Flight Unlimited 2  | 9880  | Team Apache         | 9880  |
| Final Fantasy VII   | 9880  | Test Drive 4        | 5880  |
| Formula 1 GP 2      | 5880  | Test Drive Off R.   | 9880  |
| Galapagos           | 2880  | Tex Murphy-Overs.   | 9880  |
| G-Police            | 9880  | TOCA Touring Car    | 9880  |
| Grand Theft Auto    | 9880  | Tomb Raider 2       | 6880  |
| Heavy Gear          | 9880  | Tone Rebellion      | 3880  |
| Heart of Darkness   | 9880  | Total Annihilation  | 9880  |
| Hexplore            | 9880  | Turok               | 5880  |
| Hupikék Törpikék 2  | 6880  | UBIK                | 6880  |
| Ignition            | 2880  | Ultimate Socc. Man. | 9880  |
| Imperialism         | 9880  | Uprising            | 9880  |
| Incubation          | 2880  | WC - Prophecy       | 5880  |
| Interstate '76      | 4880  | Wipeout 2097        | 9880  |
| Jack Orlando        | 4880  | World Cup '98       | 6880  |
| JANE'S F 15         | 5880  | Worms 2             | 4880  |
| Jazz Jackrabbit 2   | 4880  | X-Files UA!!!!      | 4880  |
| Jedi Knight (DF 2)  | 9880  | X-Files the Game    | 9880  |
| Jedi Knight (MotS)  | 2880  | Xenocracy           | 9880  |
| JP 3-Legacy of T.   | 4880  | Zork- Grand Inq.    | 9880  |
| KKND Classic        | 2880  |                     |       |
| Lion King           | 9880  |                     |       |
| Longbow 2           | 9880  |                     |       |
| Lords of Magic      | 9880  |                     |       |
| Lula                | 9880  |                     |       |
| Magic the G.        | 6990  |                     |       |

A pirossal jelzett árakon  
Okt. 31-ig, ill. a készletek  
Erejeig érvényesek !!

Áralk az Áfá-t tartalmazza, és  
A beszerzés függvényében  
Változhatnak

- Alfa CD Center**  
1148. Bp. Őrs Vezér tér, 23. üzlet  
Tel.: 2222-350 (ÚJ!!!)
- Újpesti Centrum**  
1041. Bp. István u. 10.  
Tel.: 369-5155 /61 (ÚJ!!!)
- Újlaki Üzletház**  
1036. Bp. Bécsi út 34-36.  
Tel.: 250-5200 /122
- Átrium Mozi**  
1024. Bp. Margit krt. 55.  
Tel.: 316-0186

## ! AKCIÓ !

|   |  |  |
|---|--|--|
| <br><b>Dark Colony</b><br>11.880 1.880         | <br><b>Final Fantasy VII</b><br>11.880 9.880        | <br><b>Bicycle Classics</b><br>9.990 1480 |
| <br><b>Night &amp; Magic VI</b><br>11.880 6990 | <br><b>Heart of Darkness</b><br>12.990 9880         | <br><b>Dune 2000</b><br>9.990 1480        |
| <br><b>Forsaken</b><br>9.990 4880              | <br><b>Blood Omen 3D Lakástervező</b><br>9.990 1880 | <br><b>Starcraft</b><br>9.990 8880        |
| <br><b>Rally Bajnokság</b><br>5.990 1990     | <br><b>3D Lakástervező</b><br>7.990 4990          | <br><b>Dune 2000</b><br>9.990 6880      |

### Továbbra is Klubtagsági Akció

Ha 1998. 10. 31-ig tagságit választasz a fent említett üzletek valamelyikében, akkor a következő kedvezményekben lehet részesed:

1. Most csak 3990 Ft-ért veheted meg a 6000 Ft értékű kártyát.
2. Bármilyen jéréket 10% kedvezménnyel vásárolhatsz.
3. Akár 1 hétre is elviheted kedvenc programodat kipróbálni.
4. A tagsági mellet ajándékot is kapsz!
5. Az ajándékokról havonta ingyenes tájékoztatót küldünk.

Név: .....

Cím: .....

Kérd legfrissebb árlistánkat telefonon, vagy levélben

# Hardware

## Menekülés a Titánról

▼ Gremlin Interactive

[illegible]

Előnyös lehet is vehetünk immár a  
szakképzés területén – állítja. Egy  
nehézen megfogalmazható álláspontot  
fogalmaz a szakképzési felszereléseket ve-  
nyelő a szakképzési ágban dolgozó  
szakértők véleménye.

[illegible]

**A nem is olyan távoli jövőben telepések egy csoportja a gyors meggazdagodás reményében bányászkolóniát alapított a Jupiter egyik holdján, a Titánon. A kráterek között létrehoztak egy várost, majd amikor azt már kinőtték, újabb krátert vettek birtokba. A kezdeti lelkesedést azonban néhány év alatt felváltotta az elkeseredés – a bolygó nem volt annyira gazdag nyersanyagokban, mint azt eredetileg gondolták...**

[illegible]

1980-1981-  
 1982-1983-  
 1984-1985-  
 1986-1987-  
 1988-1989-  
 1990-1991-  
 1992-1993-  
 1994-1995-  
 1996-1997-  
 1998-1999-  
 2000-2001-  
 2002-2003-  
 2004-2005-  
 2006-2007-  
 2008-2009-  
 2010-2011-  
 2012-2013-  
 2014-2015-  
 2016-2017-  
 2018-2019-  
 2020-2021-  
 2022-2023-  
 2024-2025-  
 2026-2027-  
 2028-2029-  
 2030-2031-  
 2032-2033-  
 2034-2035-  
 2036-2037-  
 2038-2039-  
 2040-2041-  
 2042-2043-  
 2044-2045-  
 2046-2047-  
 2048-2049-  
 2050-2051-  
 2052-2053-  
 2054-2055-  
 2056-2057-  
 2058-2059-  
 2060-2061-  
 2062-2063-  
 2064-2065-  
 2066-2067-  
 2068-2069-  
 2070-2071-  
 2072-2073-  
 2074-2075-  
 2076-2077-  
 2078-2079-  
 2080-2081-  
 2082-2083-  
 2084-2085-  
 2086-2087-  
 2088-2089-  
 2090-2091-  
 2092-2093-  
 2094-2095-  
 2096-2097-  
 2098-2099-  
 2100-2101-  
 2102-2103-  
 2104-2105-  
 2106-2107-  
 2108-2109-  
 2110-2111-  
 2112-2113-  
 2114-2115-  
 2116-2117-  
 2118-2119-  
 2120-2121-  
 2122-2123-  
 2124-2125-  
 2126-2127-  
 2128-2129-  
 2130-2131-  
 2132-2133-  
 2134-2135-  
 2136-2137-  
 2138-2139-  
 2140-2141-  
 2142-2143-  
 2144-2145-  
 2146-2147-  
 2148-2149-  
 2150-2151-  
 2152-2153-  
 2154-2155-  
 2156-2157-  
 2158-2159-  
 2160-2161-  
 2162-2163-  
 2164-2165-  
 2166-2167-  
 2168-2169-  
 2170-2171-  
 2172-2173-  
 2174-2175-  
 2176-2177-  
 2178-2179-  
 2180-2181-  
 2182-2183-  
 2184-2185-  
 2186-2187-  
 2188-2189-  
 2190-2191-  
 2192-2193-  
 2194-2195-  
 2196-2197-  
 2198-2199-  
 2200-2201-  
 2202-2203-  
 2204-2205-  
 2206-2207-  
 2208-2209-  
 2210-2211-  
 2212-2213-  
 2214-2215-  
 2216-2217-  
 2218-2219-  
 2220-2221-  
 2222-2223-  
 2224-2225-  
 2226-2227-  
 2228-2229-  
 2230-2231-  
 2232-2233-  
 2234-2235-  
 2236-2237-  
 2238-2239-  
 2240-2241-  
 2242-2243-  
 2244-2245-  
 2246-2247-  
 2248-2249-  
 2250-2251-  
 2252-2253-  
 2254-2255-  
 2256-2257-  
 2258-2259-  
 2260-2261-  
 2262-2263-  
 2264-2265-  
 2266-2267-  
 2268-2269-  
 2270-2271-  
 2272-2273-  
 2274-2275-  
 2276-2277-  
 2278-2279-  
 2280-2281-  
 2282-2283-  
 2284-2285-  
 2286-2287-  
 2288-2289-  
 2290-2291-  
 2292-2293-  
 2294-2295-  
 2296-2297-  
 2298-2299-  
 2300-2301-  
 2302-2303-  
 2304-2305-  
 2306-2307-  
 2308-2309-  
 2310-2311-  
 2312-2313-  
 2314-2315-  
 2316-2317-  
 2318-2319-  
 2320-2321-  
 2322-2323-  
 2324-2325-  
 2326-2327-  
 2328-2329-  
 2330-2331-  
 2332-2333-  
 2334-2335-  
 2336-2337-  
 2338-2339-  
 2340-2341-  
 2342-2343-  
 2344-2345-  
 2346-2347-  
 2348-2349-  
 2350-2351-  
 2352-2353-  
 2354-2355-  
 2356-2357-  
 2358-2359-  
 2360-2361-  
 2362-2363-  
 2364-2365-  
 2366-2367-  
 2368-2369-  
 2370-2371-  
 2372-2373-  
 2374-2375-  
 2376-2377-  
 2378-2379-  
 2380-2381-  
 2382-2383-  
 2384-2385-  
 2386-2387-  
 2388-2389-  
 2390-2391-  
 2392-2393-  
 2394-2395-  
 2396-2397-  
 2398-2399-  
 2400-2401-  
 2402-2403-  
 2404-2405-  
 2406-2407-  
 2408-2409-  
 2410-2411-  
 2412-2413-  
 2414-2415-  
 2416-2417-  
 2418-2419-  
 2420-2421-  
 2422-2423-  
 2424-2425-  
 2426-2427-  
 2428-2429-  
 2430-2431-  
 2432-2433-  
 2434-2435-  
 2436-2437-  
 2438-2439-  
 2440-2441-  
 2442-2443-  
 2444-2445-  
 2446-2447-  
 2448-2449-  
 2450-2451-  
 2452-2453-  
 2454-2455-  
 2456-2457-  
 2458-2459-  
 2460-2461-  
 2462-2463-  
 2464-2465-  
 2466-2467-  
 2468-2469-  
 2470-2471-  
 2472-2473-  
 2474-2475-  
 2476-2477-  
 2478-2479-  
 2480-2481-  
 2482-2483-  
 2484-2485-  
 2486-2487-  
 2488-2489-  
 2490-2491-<

vil, akinek jelleme az, hogy  
hiszt, jelleme ellenére nem mondhatja, hogy a  
városban az az hiszt, csak a városban az az hiszt.  
Vannak jelleme, ahol bizony van olyan hiszt, és  
bizony van olyan hiszt, és bizony van olyan hiszt, és  
bizony van olyan hiszt, és bizony van olyan hiszt.



## VÉLEMÉNY



A program sok szempontból pontosan olyan, mint a majd' másfél évtizede kiadott Elite. Akkoriban az Elite megoldásainak még nagyon tudunk örülni. '98-ban viszont már inkább bosszankodik az ember az olyan felesleges apróságokon, amelyeket valami oknál fogva a fejlesztők nem tudtak vagy nem akartak jobban, okosabban, ügyesebben megoldani. Más szóval a program nem igazán felhasználóbarát. Az épületeknek például nincs árlista – csak akkor tudom meg, hogy mit mennyiért tudnék eladni, ha már bedokkoltam valahová, és az árukészletemet felkínáltam eladásra. Ha új hajót veszek, csak a régi felszerelésem egy részét tudom leszereltetni róla, viszont a lecsupaszított hajó ugyanannyit ér, mint az, amelyiken a legmodernebb, mérérdraga fegyverek is helyet kaptak. Harminc egységnyi készletemet csak egyenként tudom eladogatni, ugyanakkor hiába van három konténerem, ugyanolyan áruval mégsem lehet megtölteni őket. Nincsenek statisztikák, a felszerelési tárgyak közötti különbséget pedig – kiábrándító módon – egyszerűen csak egy számmal jelzik (pl. Cell 2). Játék közben sokszor gondoltam arra, hogy „ezt bizony már az Elite-ben is okosabban oldották meg...”. Egyébként grafikailag is egyre-másra a Nagy Őreg jutott eszembe a Hardwarrral: ugyanazok a szögletes formák, a különbség csupán annyi, hogy most a Narcotics feliratú kockára rácsiszítottak egy textúrát.

A sok bosszantó hiba mellett persze jó néhány remek ötlettel is találkozhatunk a játékban. Vele-tünk magunknak lakást (multplayer játékokban meg egy csinos kis boltot is berendezhetünk otthonunkban!) Nagyón tetszett, hogy minden gép által irányított játékosnak saját neve van, így nem csupán személytelen kalózhajókra kell vadász-nunk, hanem például kifejezetten Duke Longbeard a célpont (a szemfülesek akár csapdát is állíthatnak a hangjára mellett). Egyszerre akár több hajónk is lehet, sőt, ha kedvünk tartja, taxival is közlekedhetünk a városban.

Összességében egy kicsit sajnálom ezt a játékot, mivel sokkal többet is ki lehetett volna hozni belőle. Minden visszassága ellenére maga a játékmenet nem rossz, a hangulat különösen tetszik, de számomra a tucatnyi bosszantó hiba nagyon elrontotta az összehatást. Ezekben az Elite-klonokban szegény időkben persze minden lehetőséget meg kell ragadni, ha ilyen jellegű programmal szeretnénk játszani, így a Hardwar is érdemes kipróbálni. De azért senki se számítsunk egy eget rengető alkotásra...

td

## TECHNIKAI JELLEMZŐK

## Hardverigény:

P120 • 16 MB RAM

36 MB HDD

3D-támogatás: D3D,

3Dx, PowerVR

Internet

Dokumentáció:

30 oldal, CD booklet

2 CD

Gremlin

Grafika:

közepes

Hangulat:

nagyon jó

Összeraktság:

összített

82

Kalandjaink során lesznek barátaink és ellenségeink, ez lényegében attól függ, hogy kivel hogyan viselkedünk. A rendőrség némi anyagi ellenszolgáltatás fejében például hajlandó megbocsátani bűnünket, az a kalóz viszont, akinek elloptuk a kábítószerszállítmányt, igen haragtartó tud lenni. Hasonlóképpen, ha összerúguk a port valamelyik nagyhatalmi csoportosulással, számíthatunk rá, hogy néhányan mindig az életünkre törnek. Akárcsak az életben, itt sem lehet mindenki a barátunk...

## A NAGYBETŰS TÖRTÉNET

Természetesen egyetlen ilyen típusú játék sem lenne teljes egy valamirevaló történet nélkül. Így van ez a Hardwarral is, habár hogy foglalkozunk-e vele, vagy sem, az csak tőlünk függ. Ha valakinek úgy tetszik, hetekig kóborolhat a városban száz creditenként gyűjtögetve a pénzt a legújabb fejlesztésekre, ha viszont már elég erősnek érezzük magunkat, érdemes belevágni a nagy kalandba.

A fontosabb eseményeket rövid filmbejuttatások segítségével ismerhetjük meg. Nem érdemes nagyszabású jelenetekre és híres szereplőkre számítani, a megvalósítás ennek ellenére kellemes. Kellőképpen nyomozható, és – habár néha erősen egy alacsony költségvetésű B kategóriás mozifilm hangulatát idézi – mégis szórakoztató.

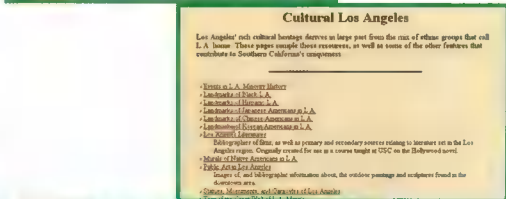
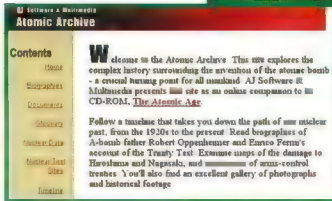
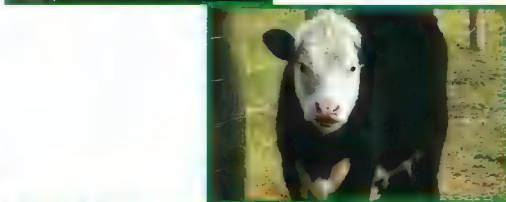
A központi ellentét természetesen a két szembenálló társaság, a Lazarus család és a Klamp-G között feszül. Mindketten egy nukleáris hajtómű kidolgozásán serénykednek, és hamarosan bekerül a képbe egy titokzatos idegen faj is. A bolygóról mindenki szeretne minél hamarabb elmenekülni, ennek érdekében a legtöbb ember mindenre képes. A cél szentesíti az eszközt, vagyis rengeteg intrikára, átverésre és fordulatra számíthatunk. Tőlünk függ, miképpen sikerül megoldani a konfliktusokat...

# Netböngésző

Ihavi netbongészónket  
"kezdjük úgy igen érdekes  
hellyel. Talán sokan emlé-  
keznek az első, "elő" we-  
bhelyre, amelyen egy kávéfőző  
volt látható, és a munkatársak  
úgy tudták meg, hogy renge-  
zen van a kávé, ha megnézték a  
megfelelő oldalt. Azóta ren-  
tegen ilyen "kamerás" site léte-  
zik, az egyik legerdekesebb a  
<http://www.acccsy.com/show.html> címen található. Ez a  
hely leginkább városlakók-  
nak ajánlható, ugyanis két  
írfőu tehén, Hamburger és  
Cheeseburger (igen találo ne-  
vek) életébe tekinthetünk be-  
le. A képet ötépercenként frise-  
sítik, így mindig tisztában le-  
hetünk vele, hogy a két boci  
éppen mit csinál a földgolyó  
másik oldalán. Elárlom, álta-  
lában legelnek.

A következő site a <http://www.atomic-magazine.com/cimen> található, és atombombákkal foglalkozik. Habár a téma nem valami vidám, az oldal tartalma igen igényesen összeválogatott. Elolvashatjuk az atombomba feltalálójának, Robert Oppenheimernek az életrajzát, tudóstársakat az első tesztrobantásokról, megnézhetjük Hirosimra és Nagaszaki térképén, hogy mekkora károkat okozott a detonáció. A site nemcsak a múlttal, hanem a jelennel is foglalkozik, különböző véleményeket is találunk túl India és Pakisztán közelmúltban lezajlott kísérleti robantásairól és annak hatásairól. Nem könnyű olvasmány, de ropant érdekes.

**A**ki a jövőjére kíváncsi, az igen sokféle módon megtudhatja, mi vár rá. A <http://www.facade.com/attraction/runes/> címen egy ősi jósló módszerrel, a rúnákövészettel ismerkedhetünk meg. Megtudhatjuk a különböző kővek jelentését és még sok érdekes dolgot a rúnákról, amelyek fontos szerepet kapnak például az Ultima játékokban is. Aki kellő elszánt-



ságot érez magában, megpróbálhatja kideríteni azt is, hogy mit hoz számára a jövő. A „virtuális jóslás” természetesen teljesen ingyenes.

Los Angeleszsel, az anyagok városával igen sok site foglalkozik. Az egyik legigényesebb a <http://www.usc.edu/Library/Ref/LA/> címen található. A városban rengeteg különböző etnikum él, akik mind magukkal hozták saját kultúrájukat, róluk is olvashatunk részletesen. Ezenkívül a városban lévő összes szoborról és műemlékről is találhatóknak ismertetők. Az egész gyűjteményt egy Los Angelesről szóló bibliográfia teszi teljessé.

Nyilván sokakat érdekelnek a krokodilok, de azért nem szeretnénk velük nagyon közörlőn találkozni. Nekik szól [http://www.envirolink.org/onenworld/tales/crocs/cimen\\_talalatho\\_The\\_Crocodile\\_Files\\_site](http://www.envirolink.org/onenworld/tales/crocs/cimen_talalatho_The_Crocodile_Files_site). Itt minden megtudható kedvenc állatunkról. Megismerkedhetünk a különböző fajok külső tulajdonságaival és viselkedésével, valamint rengeteg fotó is vár ránk. Aki megfelelően gyors kapcsolattal rendelkezik, azok krokodilhangokat is hallgathatnak, vagy a róluk szóló videókat is nézegetheti.

A kék érdeklődnek a különböző emulátorok iránt, azoknak érdemes benézni <http://members.aol.com/~Snufers/index.html> címre, ahol az internet egyik legnagyobb ilyen jellegű gyűjteménye található, amely a konzolokkal foglalkozik. A Gameboy-t kezdve egészen a PSX(!) emulátorig minden megtalálható itt. Az összes emulátorprogram rendesen katalogizálva van, meg tudhatjuk, hogy melyik verziószámú a legfrissebb darab, tervezve-e a szerző a további fejlesztést, valamint azt is, hogy melyeknek milyen problémái vannak. Akik érdekelnek a játéktörténelem régebbi darabjai, amelyek esetleg soha nem készültek el PC-re, annak érdemes felkeresnie ezt a helyet.



BO  
01



PC  
EROTIKA

# Levelezés

## SZERKESZTŐSÉG

1113 Budapest,  
Bartók Béla út 152/C

TELEFON/FAX  
203-1351

E-MAIL  
pczed@zed.hu

HOMEPAGE  
http://www.zed.hu

POSTACÍM  
1519 Budapest, Pf. 27

## ▼ SUAGR

Suagr vagyok és biztos, hogy sok levelet írok még majd neked, mert szeretem az újságot és a CD mellékletet, ráadásul imádok ezekről nyilatkozni. Hajrá! Főleg, mert egy ingyenes fél éves előfizetéshez jutottam hozzá, amit majd meghosszabbítok.

Eddig semmi gondom nem volt az újsággal, sőt még most sincs, csak éppen leverhetnék a postás hócipőjét, mert a postaládamba begyűrte a ZED-et. Ki is nyírtam volna, ha a CD-nek baja esik, de az újság egy kicsit megsínylette. Ez ellen nem lehetne tenni valamit?

De. Megjelentethetjük a ZED-et kő táblákba véve. Azt nem fogják összehajítani a postások, és valami igazán maradandót alkothatunk a következő nemzedék számára. Az önhibámon kívüli rongálódás esetén mi lehet tenni? Segítségedet előre is köszönöm.

Beszélsz a szerkesztőségbe és kiscseréljük. Sokan tettek fel hasonló kérdéseket, ezért talán érdemes ismét elmondani, hogy ha sérült vagy hiányzó példát néztek kiartok pótolni, akkor forduljatok a szerkesztőséghez.

## ▼ BANDI

Zed néni! Milyen kép lesz az újság oldalán, ha a jelenlegi véget ér?

Ezt még nem tudom. Ti milyen szeretnétek?

## ▼ KISPÁL ENIKŐ DIÁNA,

### DEBRECEN

Jelent már meg Micimackós játék?

Tudomásom szerint nem, de ha valaki találkozott már ilyenrel, akkor világosítson fel minket! Köszönjük.

## ▼ TAMÁS-ÉPÁL

Tetszik az újság, talán a 100 oldala és a CD miatt. Az egyetlen negatívum talán, hogy a CD-n lévő játékok 60%-a elejtett elindulni (Adámnak Pestről igaza volt)...

A CD összeállítói kipróbálnak mindent, és csak működő dolgok kerülnek a CD-re.

...és hogy a CD autorunos. Az utóbbi miatt Windowsban nem lehet Explorer nélkül átnézni a CD tartalmát!

A Win95-ben már elég régóta van Explorer. Kár lenne ezért feladni az amúgy kedvelt HTML-es formát.

## ▼ HORVÁTH KATA, BUDAPEST

Nemrég került a kezembe a júliusi számotok, és bár az erőszak téma kimerülőben van, feltűnt, hogy az összes olvasói levélben csak a mai kor agresszivitásáról írnak. Ha jobban belegondolunk, az erőszak

végigkíséri az emberiség egész történetét az ősembertől mostanáig. (...) A modern tudományoknak köszönhetően felvilágosultunk és minden agressziót elítélünk. Megszüntetni azonban nem tudjuk, főleg energiáinkat pedig „fire fire” játékokban vezetjük le. Mármost a normálisabbja. Az augusztusi Gondolatébresztővel kapcsolatban be kell vallanom, én is a komputergyűlölködő lelkes táborhoz tartozom. Mégis hajlandó vagyok mindent kipróbálni, így aztán odaültem a család férfitagjai által körüljártongott masinához...és a stratégia lett a kedvencem. A fiuném ismerőseim szerint száználmas amatőr és versenyszellem nélküli kontár vagyok, mert ha lehet, akkor az ellenfeleket mellőzöm, majd nem mindent kizárólag „very easy” fokozatban játszom, és fogalmam sincs a gépem paramétereiről, mert képtelen vagyok őket megjegyezni.

Ezt az utóbbi mondatot akár én is írhattam volna magamról. Fiuném ismerőseim értenélül álltak, amikor elmeséltem nekik, hogy a Quake-et a harmadik epizódtól azért játszottam sebezhetetlenül, mert csak elszaladtam a szörnyek mellett, nem oltam meg őket. Nekem nem a szörnyek voltak a fontosak, hanem a labirintus felfedezése.

Nos, engem ez csöppet sem zavar. Egyszerűen élvezem a játékot, hogy városokat vagy birodalmakat kell építeni, esetleg kórházat működtet-



## TI KÉRDÉZTÉTEK

**Kérdés:** Gondjaim vannak az AGP-s Diamond Viperemmel.

Kipróbáltam a Diamond drivereket és a natív nVidia drivereket, de az OpenGL nem működik az OSR2 Win95 alól (opengl32.dll és glu32.dll). Azért érdekes, mert NT alatt fut a dolog... Talán probléma lehet, hogy egy új dual processzoros Tyan alaplapom van két PII 400-ossal. Felinstalláltam a BX chipset dolgait, és a Direct3D szépen működik (pl. a Forsaken). Ja, a Windows könyvtáramat szimplán 95-nek hívják. Mi lehet a baj?

**Válasz:** Ez a probléma rendszerint a Quake 2 futtatásánál jön elő. Nem a két négyszáz processzorral van a hiba, sőt, még csak nem is a Windows könyvtárak nevével. Rákd fel az eredeti nVidia drivereket, és húzd vissza a desktopod színmélységét 65.000 színűre!

**Kérdés:** A következő játékokkal vannak problémáim futtatás közben: Deathtrap Dungeon, Mortal Kombat 4, Forsaken. A főcím után mindig egy szép fekete képernyő a jutalmam.



ni vagy vasutat, az teljesen mindegy. Nekem a számítógép a szórakozás forrása. Bármikor le tudok mondani róla, és mélyégesen tudom utálni, mivel gátlástalanul képes elrabolni a szabaddidőmet. Ellentétben ugye a férfakkal, akiknek – privát statisztikai adatok szerint – „Az élet fontos dolgai” című listán az első háromban van. Pontosan a szex és a rádiótelefon között. Tegyük hozzá: tisztelet a kivételnek. Uli: Gettnak üzenem, hogy tényleg jó volna rólad pár pék, Stókit pedig Nagy Manitu óvja meg a lincseléstől, ha nyilvánosan meri becsmérelni a nők gondolkodását, még ha azt pszichológia tesztek meglehetősen bújtatva teszi is.

## ▼ Crow

Bocs, hogy csak most került sor arra, hogy válaszolni tudjak a levelekre. Tetszik az újságotok. Több dicséretet nem mondok, mert még elbizátoztok magatokat. Igaz, a levornak nem ez a témája, de írjál már Magadról is valamit. De tényleg. Engem érdekelne, és azt hiszem, vagyunk így még páran.

Igazad van, tényleg nem ez az elsődleges témája a levelezésnek. Ha tesztek föl kérdéseket, azokra tudok itt válaszolni. Bár a kérdésekkel meg az a baj, hogy általában ugyanazokat kapom; és a rendszeres olvasók hamar rá fognak unni az ismétlődő válaszokra.

Te választod ki, hogy az újságban melyik játék mellett legyen ott a képed vagy nem? Úgy értem, hogy akkor kerül sz oda egy játék mellé, ha az Neked is tetszik?

Nem a kedvenc játékaim mellé rajzol az Getto, hanem azokról a játékokról készítek



rajzot, amelyekről van valami jó ötlete.

## ▼ ANDRIS

Mágikus voodoo-hádzsime levelemet pontokba szedem. Te igazából is létezel, vagy csak a ceruza által létrehozott személy vagy, akinek hiába írok, úgyis ■ rajzolója válszol?

Hülye kérdés mi?

Anyian kételkednek a létezésemben, hogy lassan már magam is elbizonytalanodok. De hogy a kérdésre is válaszoljak: nem írtál hiába, és nem Getto válaszol ezekre a levelekre.

Már a bevezetőben is olvashattátok, hogy a levelezés második részében ezúttal az erotikus játékokról gondolkozunk el közösen. A hozzámm érkezett vélemények szokatlan módon hasonlóak voltak, írják az élethez tartozó dolgoknak tartják az erotikát, amely ellen tenni nem lehet, de nem is érdemes.

Nem felejtjük el azt, hogy a következő levelek írói sok szempontból egy csoportba tartoznak (korosztály, nem, érdeklődés stb.), és biztosan szívesebb lenne a kép, ha más korú, nemű és érdeklődésű ember véleményét is megkérdeznénk. De lássuk, hogyan vélekednek a ZED olvasói a játékokban megjelenő erotikáról!

## ▼ GREGOR CSABA (CHABAA)

Szerintem, ha egy gyerek normális családban nő fel, megfelelő nevelés mellett, akkor bármilyen típusú szex, pornó vagy erotikus művet megtekinthet. A nevelése miatt ugyanis „egészségesen” fog reagálni. Pl. ■ mi családjunkban (ami egyébként szerintem normális) én már általános iskolás korom óta nézhettem mindenféle filmet, meg bármit, mert ■ nevelésem megvolt hozzá.

A gyerek reakciója nem attól függ, hogy szabályozzuk-e az ilyen típusú kiadványokat és azok elérhetőségét, hanem attól, hogy milyen nevelésben részesül.

Érdekes, hogy az agresszió-brutalitás téma kicsengése is ez volt: ha jó a nevelés, akkor nem okozhat gondokat. De még csak körvonalaiban sem vázolta fel senki, hogy mit is ért jó nevelés alatt. Ez a „megfelelő nevelés” fogalom kezd misztikus homályba burkolózni, kezd olyan varázsszóvá alakulni, amit minden kényes kérdésben elő lehet venni, mintha ezzel megadnánk a választ. Persze, hogy a „megfelelő nevelés” sok problémát eleve kizár, de mit takar ez a fogalom?

## ▼ PUMA

Szerintem egy kis erotika még nem olyan nagy baj, mert ez egy természetes dolog. Gondoljunk csak bele, hogy a mai divat is most már eléggé erotikus kisugárzású lett. A TV-ben is ugyanez megy, így aztán törvényszerű, hogy továbbmegy a PC képernyőre is. Viszont a kemény szex már túl durva. Ezt már nem kénne áthozni. Tudod, ezzel csak az a gond, hogy mindenkinek máshol van a kemény szex határa.

## ▼ ASTERIX

Nekem kimondottan tetszik a Lula nevű játék, amelyben teljesen megtalálom egyéni, személyes kielégülésemet, és ezzel még pénz is spórolok. lád: szexkazzák kölcsönzése, pornóújságok vásárlása. Levelem folytatnám, de sajnos megjötték a szülem, és ezért ki kell vennem a Lulát a gépből, mert ha megint meglátják és újra elveszik, komoly büntetésben lesz részem. Ezért tartom normális dolognak a pornográfát és az erotikát az interneten! HOPP, bejött ■ MUTER....AÚÚÚÚÚ

ZED  
(ZED@ZED.HU)

Egy vadi új S3 Virge GX2 Shocker 3D kártyám van 4 M RAM-mal. Segítsetek!

**Válasz:** Először nézd meg a Color Settings-et a Windowsban (ezzel nagyon sokszor szokott gond lenni: a lényeg, hogy nem szabad a Windows-nak magasabb felbontásban és színmélységben mennie, mint a játék maximális felbontása), majd pedig a hangkártya beállításaidat (baj lehet a 16 bites DMA beállításával, tedd ugyanarra, mint ■ 8 bites), és lehetőleg installáld fel a legújabb drivereket és DirectX-et. Sajnos az S3-as chipsetnek sok gondja van a képernyőfrissítéssel, de ezt szoftveresen próbálják kiküszöbölni. Ha teheted, nézz be a [www.s3.com](http://www.s3.com) címre a legújabb driverekért és patch-ekért. A Forsakenhez adtak ki patch-et, ami megoldja az S3-asok gondjait.

**Kérdés:** Miért recseg a Blade Runner hangja?

**Válasz:** Ez a jelenség általában azoknál a konfigurációknál jelentkezik, ahol Tseng 6000-es alapú videokártyán fut a játék.



Továbbra is várjuk kérdéseiteket ■ 1519 Budapest, Pf. 27 címre levélben, vagy e-mailen keresztül ■ [pzed@zed.hu](mailto:pzed@zed.hu).

Hihetetlen, de a Westwood által is elismert probléma a videokártya driver-ében keresendő. A megoldás nagyon egyszerű, mindössze a 6000-es drivert kell kicserélni a Windows által kompatibilisnek kijelölt ET4000-es driver-re. Játék után érdemes azonnal visszaállítani az eredeti állapotot.

# Veszélyes komputer, a számítógép negatív hatásai

**R**ovatunkban ismét olyan témát boncolgatunk, amelyet Ti vetettetek fel: több olvasónk kérdezte levelében, hogy mi a véleményünk arról, hogy a számítógép negatív befolyással lehet a fiatalabb korosztályra. A kérdést körüljártuk, a témának utánanéztünk, így ezúttal a Gondolatébresztőben a számítógép káros hatásairól olvashattok.

Mindenekelőtt szeretném leszögezni, hogy ez nem egy számítógép-ellenes írás lesz (a cheates Gondolatébresztőnél is sokan félreértették a dolgot), hanem egy olyan cikk, amely a számítógép testi és lelki káros befolyására kívánja felhívni a figyelmeteket. Ezt szem előtt tartva olvassátok az alábbiakat.

## A MAI FIATALOK...

A PC negatív hatásai minden számítógép előtt ülő korosztályt egyaránt érnek, a legjobban azonban mégis a fiatalok és a gyerekek szenved(het)nek tőle – még ha nem is tudnak róla. Ennek oka az, hogy ezek a korosztályok (gyakorlatilag a tizenévesek) még intenzív testi-lelki fejlődés alatt állnak, és éppen ezért nagyon érzékenyen érintik őket a károsan befolyásoló hatások, amelyek magát a fejlődést is megzavarhatják.

A testi egészség szempontjából a számítógép egy istencsapás. A növényben levő, még javában alakuló szervezetnek (különösen a szemnek és a csontozatnak) ugyanis nagyon nem tesz jót a komputer átkos velejárói. A képernyő sugárzása hosszú távon ronthatja a szemet, arról nem is beszélve, hogy – mivel egy monitor előtt ülő ember átlagosan feleannyiszor pislog, mint kellene – a szem a kiszáradás veszélyének is ki van téve. A csontozat (kiemelt helyen a gerincoszlop) pedig akkor torzulhat el, ha valaki rendszeresen túl sokat ül a komputer előtt ebben a nagyon is mozgásigényes korban. Ekkor a csontok helyzete lassan megváltozik, ami púposághoz és gerincferdüléshez vezethet. Az ilyen tini ugyanakkor puhány lesz, és szervezete nehezebben fogja tudni legyűrni a betegségeket, mivel a túl sok számítógépezés egyet jelent a túl kevés mozgással és az egészségtelen életmóddal.

A komputerőrült fiatalnak a lelke is ki van téve jó néhány komoly veszélynek, mindenekelőtt az elmagányosodásnak. A tizenévesek szociális fejlődésének ugyanis az egyik kulcsmozzanata az úgynevezett „bandakorszak”, amikor a korábbiakhoz képest igen nagy jelentőségre tesz szert a kortársakkal való együttlét, a csoportba tartozás. Ez az az időszak, amikor életre szóló barátságok szövődnek, természetesen csak akkor, ha van lehetőség a közös tevékenységre. A kisdoboságnak és az úttörősegnek (ami a nyolcvanas években már lényegében depolitizált volt) ez volt a nagy előnye: kielégítette a csoportba tartozás igényét. Ma már egyre nehezebb szakköröket, szabadidős elfoglaltságokat szervezni a diákoknak (ennek főként anyagi és emberi okai vannak). Csoportfoglalkozások hiányában pedig a tizenéves hamar rátalálhat néhány olyan szórakoztatóelektronikai termékre (játéktermi gépek, videójátékok, számítógépes játékok), melyek aztán hamar szellemi kábítószerekké válnak az életében. Nem fog eleget mozogni a vele egyvásiúk körében, s emiatt könnyen előfordulhat vele, hogy elszigetelődik a többiekől, s a közösség kirekesztette lesz. Ez a folyamat a végtelleg folytatódhat: hosszán tartó számítógéplúgús után kialakulhat egyfajta érzelmi kötélek a komputer és használója között, és megtörténhet, hogy a tini a legjobb barátjaként tekint majd a gépre. Az is megeshet, hogy a tizenéves károsan sokat használja játékra a komputert, és ezzel megakadályozza azt, hogy elérje az átlagos intelligencia- és műveltség szintet, arról nem is beszélve, hogy a későbbiekben nagyon fogja sajnálni az elvesztegetett időt...

A fiatalabb korosztályok tehát több veszélynek vannak kitéve, mint azt ők gondolnák. A fentiek kívül természetesen további problémákat és további „szellemi kábítószereket” is említhetünk volna (játéktermi gépek, tagmagotchi, játékkonzolok), de úgy gondoltuk, hogy a számítógépek negatív befolyása önmagában is megér egy Gondolatébresztőt. Annál is inkább, mert nemcsak a tizenévesek eshetnek áldozatul a komputer hatásának, hanem az idősebbek is.

## ...ÉS M FELNÖTTEK

Körülbelül tíz évvel ezelőtt az egyik ismerősöm vett a hatodikos fiának egy Commodore Plus 4-est. Néhány hónappal később a felesége elé állt, és halálason komolyan közölte vele: „Jóska, válassz! A gép vagy én?”. Az történt ugyanis, hogy az ismerősöm egyszerűen a számítógépes játékok rabjává vált, és minden lehetséges szabadidejében a joystickot nyújtta (még a fiát sem engedte oda a géphez). S ez bizony nem egyedi eset: nemrégiben egy quake-es levelezőoldalon lehetett egy hasonló tartalmú levelet olvasni,





amelyben egy szerencsétlen fiatal feleség panaszkolta el, hogy amióta gépet vettek, a férje egyszerűen fejleje sem néz, csak a Quake-kel játszik. A hölgyet komolyan foglalkoztatta a válás gondolata is... Sok hasonló esetet hallani a Tomb Raiderrel, illetve konkrétan a Lara Crofttal kapcsolatban is (az egyik közszájon forgó sztori szerint az egykori Tomb Raider-rajongó srácot azért rúgta ki a barátnője, mert intim pillanataikban csak Larának volt hajlandó szólni őt...).

Az előbbiekből látszik, hogy a számítógép a felnőttéket életét is képes megromítani. Hiszen a fent említett komputerfüggő fiatalok is felnőnek egyszer, komputerfüggő felnőttekké válnak, s rossz szokásaikat magukkal viszik a felnőttkorba is. Ekkor azonban már kifejezett szervezettel és tudattal rendelkeznek, melyeket jóval nehezebb megváltoztatni, mint korábban (példának okáért, egy gerincferdülést kezelni negyvenéves korban szinte lehetetlen). Az is előfordulhat, hogy valaki felnőtt fejjel kap rá a számítógépezésre, és annyira megtetszik neki, hogy ez a magánéletében is problémákat fog okozni (lásd a fenti példákat). Léteznek kifejezetten káros szakmák is, amelyek a felnőttkorban tehetik tönkre az ember szervezetét. Gondoljunk csak a nyolcdioplás szemüveget viselő, pókhasú, görnyedt hátú informatikus sztereotípiájára, a napi nyolcórás komputer előtt ülés eredményére!

Mint látjuk, a felnőtteknek is jut a PC-k negatív befolyásából. Az említett problémákra tehát nem csak fiatalokban kell keresni a gyógyítót.

## MEGOLDÁSOK

Aki esetleg az eddigiek elolvasása után sikongatva vinné a számítógépét a roncstelepre, azt hadd nyugtassam meg: a PC teljesén ártalmatlan, ha okosan használják. A képernyő sugárzását például lecsökkenthetjük egy monitorvédő vagy egy sugárzásvédő szemüveggel. A szemünket is megóvhatjuk a kiszáradástól, ha számítógépezés közben óránként tartunk egy ötperces szünetet, és műkönnel vagy egyszerű hideg vízzel kimossuk a szemünket. A testi satnyulást napi rendszeres testmozgással előzhetjük meg (elsősorban olyan sportokat válasszunk, amelyek a teljes izomzatot megmozgatják, mint például az úszás), és nagyon ajánlott egy kényelmes szék beszerezni, amelyben a törzsünket egyenesen tartva ülhetünk.

A lelki stabilitást még fiatal korban kell megteremteni, elsősorban a szülőknél és a pedagógusoknál. A gyerek bizony néha el kell zavarni a gép elől, és ösztönözni kell arra, hogy sokat legyen együtt hasonlózórú társával. És mindenekelőtt nem szabad hagyni, hogy a gyerekek a számítógép legyen az egyetlen szórakozási lehetősége!

A felnőtt PC-függőknek nem üzenek semmit. Ha érett fejjel nem képesek belátni, hogy a család és a magánélet előbbre való, mint a komputer, akkor rám sem fognak hallgatni. Viszont akkor ne lepődjenek meg, ha a Quake vagy a Starcraft valóóként fog szerepelni egy bírósági papíron...

## ZÁRSÓ

Remélem, hogy sikerült ebben a két oldalban egy átfogó képet adnom a PC-k negatív hatásairól. Remélem azt is, hogy sikerült olvasóink kérdésére megfelelnem. És őszintén remélem, hogy továbbra is elárasztotok bennünket értékes hozzászólásaikkal, vitaérveitekkel és véleményeitekkel. Egy aprócska kéréssem lenne ezzel kapcsolatban: ha levelet küldtök, írjátok meg, hogy milyen témáról olvasnátok szívesen rovatum hasábjain. A novemberi viszontlátásra!

Stóki

## Quake 2: The Reckoning

A konzolban tehetjük elérhetővé a fegyvereket az alábbiak beírásával:

**Give ionripper**

**Give phalanx**

**Give trap**

**Give mag slug**

**Give dualfire damage**

Ha elakadtunk egy pályán, akkor a konzolban írjuk be: **map [x]**,

és az x helyére a kívánt pálya kódját. A pályakódok:

1- **xswamp**; 2- **xsewer1**; 3- **xsewer2**; 4- **xcompnd1**; 5- **xcompnd2**; 6- **xreactor**  
7- **xware**; 8- **xintell**; 9- **industry**; 10- **w\_treat**; 11- **bandlands**; 12- **refinery**  
13- **xhangar1**; 14- **xhangar2**; 15- **xship**; 16- **xmoon1**;

## Test Drive 4

Álljunk rá a **Save Game**-nél a 10. helyre, üssük be valamelyik kódot, majd hagyjuk jóvá az Enterrel. Egyszerre többet is beírhatunk.

**SRACIA** – Összes autó

**LEVELLA** – Összes pálya

**MIKTROUT** – Nagy koscsik

**MPALMER** – Kicsi koscsik

**NITROXXX** – Extra gyorsulás a dunda megnyomásával

**NOAICARS** – Nincsenek gépek által irányított autók a hálózati játékokban

## Nightmare Creatures

Játék közben be kell írunk, hogy **everywhere**, hogy a többi csalást is elfogadjuk a program.

**Alain guyet** – Aktívdőlők az összes lehetséges család

**Boulon** – Permanens tárgyak

**Qu** – Egy ütés, és halál

**Blur** – Blur mód

**Bronko** – Lényként játszhatunk

**David** – Kombók törlése

## Screamer Rally

A főmenüben írhatjuk be a kódokat:

**Tramo** – Az összes pálya

**Carbo** – Az összes koscsik

## Chaos Island: The Lost World

Játék közben nyomjuk be a következő billentyűkombinációt:

**[Shift] + [Ctrl] + [X] + [F] + [Enter]** Ezután bátran beírhatjuk a családokat:

**Macleod** – Legyőzhetetlenség

**Kill** – Elpusztul a kijelölt objektum

**Clear vagy Jurassic** – Teljes térkép

**Money [összeg]** – pénz, pénz, pénz

## Redneck Rampage Rides Again

**Rdhounddog** – Isten mód

**Rdalt** – Összes fegyver, töltevény, cucc, kulcs

**Rdmeadow [epizód x] [pálya xx]** – Pálya kiadatásztása

**Rditems** – Összes felszerelés

**Rdkeys** – Összes kulcs

**Rdguns** – Összes fegyver

**Rdinventory** – Teljes tárgylista

**Rdclip** – Falonátljárás

**Rdritters** – feltámadnak az ellenfelek

**Rdshowmap** – Teljes térkép

**Rduoleslagie** – Részeg mód

# Lapszemle

A ZED indulása óta az volt az alapvető célunk, hogy egy-egy játékot a lehető legtöbb oldalról, minél több szempontot figyelembe véve mutassunk be. Ezt szolgálja a cikkek felépítése és a Más vélemények mellett Lapszemle rovatunk is. Magyar testvérpapjaink és a nagy angol, amerikai és német magazinok véleményét ismerhetitek meg egy-egy játékról. Reméljük, a kiemelt idézetek még jobban segítenek majd a játékok megítélésében!

## ▼ Final Fantasy 7

A híres-hírhedt japán kalandjáték PC-s verziója mindenhol a világon nagy port kavart. Voltak, akik szinte leborultak előtte, voltak, akik fanyalogtak – de senkit nem hagyott hidegen a program...

„Ha még sohasem játszottál japán kalandjátékkal, a Final Fantasy 7 igazán mellbevágó élmény lesz. Ha kitartó vagy – mivel a játék már a kezdetekben is elég nehéz – olyan játékelményben lesz részed, amilyenben a PC-s játékok történetében még soha nem volt – **PC Gamer – 93%**”

„Mindenki, aki egy kicsit is vonzódik a nagyszabású kalandokhoz, az izgalmas, fordultatos történetekhez, imádni fogja a Final Fantasy 7-et! Olyan szokatlan élményt nyújt a játék, amelyet eddig még semmilyen más számítógépes játék nem tudott adni – **PC Format – 93%**”

„Mindenképpen jó programról van szó – semmi kétség! Sajnos néhány bosszantó apróság miatt nem tudtam maradéktalanul örülni neki! Kalandjátékosoknak viszont mindenképpen ajánlható – azt hiszem, ellesznek vele egy darabig! – **PC Guru – 87%**”

## ▼ Heart of Darkness

Egy négy éve készülő játék, aminek az első képei láttán '94-ben mindenki elámult... Akkor még messze megelőzte a korát a Heart of Darkness, de mi a helyzet most?

A vélemények megoszlanak...

„Le a kalappal az Amazing Studios előtt: olyan játékot alkot-

„Egy dolog biztos: mindegy, milyen addiktív a játék, mindegy, milyen a játékmenet, a Heart of Darkness nem lesz akkora siker, mint az annak idején jóslták neki. Vannak más játékok, amelyek egyszerűen jobbak és szebbek. A Heart of Darkness arra tervezték, hogy kijelölje a játéklejlesztés új horizontját – hát, ez nem jött össze... – **PC Zone – 55%**”

## ▼ MechCommander

Még egy MechCommander – ami jelen pillanatban vita nélkül a legjobb real-time stratégiák egyike – sem tudott osztatlan sikert aratni a játékmagazinok között...

„Végre egy játék, ami kilóg a klónok tömegéből... Mégis, a MechCommander egy olyan gépezetre hasonlít, amelynek az összes alkatrésze működik külön-külön, csak valahogy nem áll össze egy igazi mesterművé az egész. Csak egy kis kiszolgáltatás, polírozás hiányzott volna... – **PC Gamer – 81%**”

„Nincs vita: a MechCommander egy igazi klasszikus. Ha az órásirobotok rajongója vagy, ha a real-time akciót vagy a stratégiát szereted, biztos, hogy hetekig fogsz játszani vele! Szinte hihetetlen, hogy ez a FASA Interactive legelső, bemutatkozó játéka... – **PC Format – 90%**”

„Nem rossz játék a MechCommander, nagyot csalódtam volna, ha nem ezt a minőséget kapom a MicroProse-tól. Talán egy kicsit azért lehetett volna szebb és változatosabb grafikájú, de hát első a játék, és az valóban az első között van.

– **PC Guru – 90%**”



tak, ami fantasztikusan jól néz ki, és emellett nagyszerűen játszható is. Nem adja ugyan vissza egy rajzfilm hangulatát, de nem is ez volt a cél. Biztató bemutatkozás a fejlesztők számára, még ha a színvonal távol áll is egy kicsit a megcélzott Disney-stílustól... – **PC Format – 83%**”



## Wargames

Játék közben próbálkozhatsz a következőkkel:

**Unclejohn** – Isten mód

**Saladtossed** – Küldetés kiadásztása (írjuk ezt be, majd menjünk ki a menübe, ott nyomjunk -t, majd a Load Missionnál választhatunk új szintet)

**Twoofour [egység típus]** – A kód után gyárthatjuk az adott egységet (pl. dragon, centre, defence)

**Caching** – 10,000 pénz

**Mrmuscle** – Páncéltaz növelése

**Coffee** – Sebesség növelése

**Beer** – Ellenség sebességének csökkentése

**Morningafter** – Teljes térkép

## Crow: City of Angels

A következő hotkey-eket alkalmazhatjuk csalásra:

végtelen energia

szintugrás

eltűnnek az ellenfelek

## 176 Nitro Pack

Névként adhatjuk meg a következő kódokat, hogy autó helyett különböző vicces járműveket kapjunk:

**HOTAIR:** Légihajó

**THETRUTHISHERE:** UFO



## OLVASÓI VÉLEMÉNYEK

A júliusi számunkban meghirdetett ZED totóra rengeteg helyes megfigyelt küldtek be, most következzen néhány az általuk írt Más vélemények közül:

## Unreal

„Ez a legjobb játék, amit az utóbbi időben láttam. A grafika valami fantasztikus, a zenéje egyszerűen szuper, ezek annyira megadják a játék hangulatát, hogy miután végigjártam, vagy egy napig a hatása alatt voltam. Maga a történet is jó, és a játékmenet végig izgalmas, pedig nagyon-nagyon hosszú. Szerintem mindenkinek érdemes megnézni, kipróbálni a játékot, akkor is, ha nem szereti az ilyen stílust. — Nagy Zsombor, Tata”



„Ez a csilli-villi game elnyerte a 3. helyet deathmach ranglistámon. Ami úgy néz ki, hogy Quake, Starcraft, Unreal. Szerintem single playerben nem egy nagy durranás, de grafikaiag nagyon cool, egyszer! Dm-ben a fegyverek nagyon jól érvényesülnek, például a távcsöves flintával a pálya egyik feléből rázoomolsz az ellenfélre és neki annyi, persze ha a hátad mögött már a negyedik repeszgránátot tölti be az ellen, akkor valószínűleg búcsút mondhatsz a puskádnak és kezdhetsz előlről a partit. Az általában hallható gépigényleírások egy kicsit túlzóak voltak mert a PII+128MB RAM+Voodoo2 szerintem P200-233MMX+Voodoo1+64MB RAM. Nagyon nagy hibája a Quake 2 után, hogy a Riva kártyámon csak ablakban futott, bár ez lehet, hogy csak a tudatlanságom miatt van. Szerintem a játék méltó folytatása a Quake-klónok sorozatának. — Dieky”

„Ezt a Quake 2-nél — szerintem — sokkal jobb, szebb, játszhatóbb stb. játékot szinte minden számítástechnikai újság lehordta, mondván Pentium 2, voodoo2, rengeteg memória nélkül senki hozzá nem fogjon. Hát ez nem igaz. Volt szerencsém játszani vele egy egyszerű gépen. P266 MMX voodoo1 (Orchid), 64 MB RAM. Kiválóan működött, mind 512xakármennyi, mind 640x480-as felbontásnál, nem akadozott, igaz, az összes winchester-helyet lefoglalta swap file-nak. Kipróbáltam a játékot P2-n is. P2 300, 2 db voodoo2, 128 MB RAM. Még 1024x768-as felbontásnál is nem kevés sebességnövekedést lehetett észrevenni.

— Németi László, Budapest”

## Commandos

„Elsőként le kell szögeznem, hogy nem vagyok túlságosan oda a real-time játékokért, ám amikor feltelepíttem a gépemre, rájöttem, hogy ez valami egészen más.

Vége egy olyan játék, ami nem követi a C&G öröletet, tehát STATEGIÁRA van szükség a győzelemhez, nem 100 Tesla Tankra, mert ha valaki meghal, ugrott az egész küldetés. A játék hangulata a Piszkos tizenkettőt idézi: egy maroknyi katona az egész német hadsereg ellen. Mind a hat emberünkön érződik, hogy tényleg emberek (van, aki akcentussal beszél, van történetük). Mindenki mára van specializálódva, pl. kém, sófőr, utász. A játék hangulata olyan, hogy ha leülök vele játszani, megáll körülöttem a levegő, nem tudok mára koncentrálni. Jópofák az utalások a híres filmekre (Piszkos tizenkettő, Kémek a sasfészekben, Navarone ágyú). A grafikája szenzációs, csak kicsit kevés benne az extra effekt (lens flare). Az egyetlen negatívum, hogy a Commandos NAGYON nehéz. Ezenkívül ez a játék az egyik legszínvonalasabb 3D stratégiai program az elmúlt időkből. — Pozsonyi Róbert, Budapest”

„Talán a legjobb jelenleg létező real-time stratégiai stuff.

A sok Red Alert-klón között üdítően hat egy igazi, nagybetűs JÁTEK. Mondjuk nem egy könnyű darab,

de legalább jó sokáig el lehet játszani vele. Ez az igazi stratégia, ahol taktikázni kell,

egy rossz lépés után nem lehet egy új sereget gyártani.

Igy nem válik monotonná, mondhatni mindig tud valami újdonsággal szolgálni. És történelmi hitelessége is sokat dob az élvezhetőségen.

Én 96%-ot adnék neki, de a hónap játéka címet mindenképpen

neki ítélem (pedig nagy X-Files rajongó vagyok...) — Plankó Gergő, Budapest”



## The Reap

Password-ként adhatjuk meg az alábbi cheat-kódokat:

**diecheepdie:** jobb fegyverekkel kezdünk

**absolutenot:** sérthetlenség

**sádvínorom:** végtelen számú élet

**toughyou:** „Negatív cheat”, erősebbek

lesznek az ellenfeleink

A szintekdók a következők:

2. szint **qkcbdbd**
3. szint **celecbdc**
4. szint **5cmcb4fjb**

## Betrayal in Ant

Nyomjunk **OK** + **DEL** + **Z**-t, hogy a kódok bevitelét lehetővé tegyük:

**gotta have magic:** minden varázslatot megkapunk

**why am i so dull:** karaktereink statisztikái

ugrasszerűen megnőnek

**man does my leg hurt:** sérült karaktereink

meggyógyulnak

**supermarket for the rich:** minden tárgyat megkapunk

**some call me tim:** meghal az összes

ellenünk harcoló lény

## Zone Raiders

Játék közben nyomjuk meg az **ESC**-t, majd írjuk be az alábbiak valamelyikét:

**Isiq**

Isten mód

**Isiletsball**

Következő pálya

**Isifpacked**

Összes fegyver, tölteny, felszerelés

**Isisleap**

Ellenfél befogyasztása

# Windows tippek

## Installálás

**Egy új kezdeményezés eredményeképpen a ZED hasábjain elindul egy sorozat, ami nem konkrétan a játékokkal foglalkozik, hanem azokkal**

**■ körülményekkel, amik egy játék elindításához szükségesek.**

**Ugye, senkinek sem kell elmondani, hogy ezen körülmények alatt az operációs rendszereket értem, azok közül is a legelterjedtebbet:**

**■ Microsoft**

**Windows 95-öt.**

Bár június óta már kapható a következő verzió, a Windows 98 is, úgy gondolom, el kell még telnie egy kis időnek ahhoz, hogy komolyabban foglalkozni lehessen vele. Különösen, ha figyelembe vesszük azokat az adatokat, amiket a Microsoft rendszerkövetelményként megad. A Windows 95 esetében ezek a következők: Intel 80486 25 MHz-es processzor, 1 MB RAM, 40-45 MB winchesterterület (ez az OSR2-nél már 100-120 MB), VGA monitor, egér. A Windows 98-nál ugyanez Intel 80486DX2/66 MHz-es processzor, 16 MB RAM, 195-295 MB winchesterterület, CD-ROM, VGA monitor, egér. A Windows 98-nál már megemlítik, hogy több memória használatával gyorsulhat a gépünk. Természetesen ez igaz a Win95-re is. A sorozat vezetőjeként a Windows 95 telepítéséről, illetve annak buktatóiról olvashatunk.

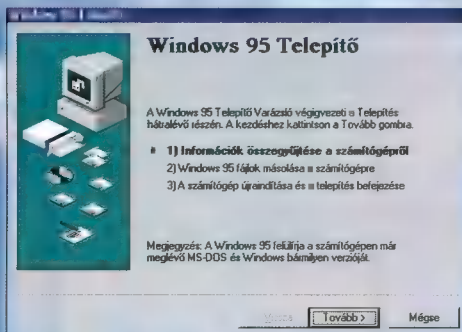
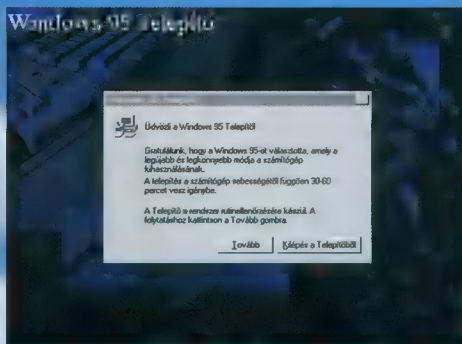
Ma a következő Windows 95 verziók vannak kereskedelmi forgalomban:

- A teljes dobozos termék, amit – borsos áron – bárki, bármikor megvásárolhat, csak a megfelelő boltba kell betérnie.
- Az OEM (Original Equipment Manufacturer) verzió, amit csak

számítógéppel (illetve annak meghatározott részeivel) együtt vásárolhatunk meg. Ebből ma az OSR2, az OEM Service Release 2 kapható, azaz a második, javított kiadás.

- Lehet kapni még upgrade, azaz frissítés jelű terméket is, ami az előző Windowsunk frissítését teszi lehetővé.

Ha van boot manager programunk, érdemes annak segítségével installálnunk a rendszert. Ebben az esetben figyelniünk kell arra is, hogy ne legyen régi Windows (3.1, 3.11) egyetlen látható partícióban sem, mivel akkor csak az upgrade termék telepítését tudjuk elindítani, annak ellenére, hogy mi esetleg egy másik partícióba vagy akár egy másik winchesterre akarjuk majd telepíteni a rendszerünket. A System Commander



DeLuxe

verziójával már korrekt módon tudunk bármit telepíteni, csak legyen kéznél mindig a lemeze, hogy a telepítés után újra engedélyezni tudjuk. Ugyanis az a partíció, ahol a Commander van, valószínűleg nem fog látszani a Windows 95 alól, legalábbis addig, amíg nem engedélyezzük újra a többi is.

A Windows 95 telepítése három fő lépésből áll:

1. Információk összegyűjtése a számítógépről.
2. Windows 95 fájlok másolása a számítógépre.
3. A számítógép újraindítása és a telepítés befejezése.

A telepítés kezdetén kiválaszt-hatjuk, hogy melyik könyvtárba szeretnénk telepíteni a rendszert, amit utána létre is hoz a telepítő. Ezután kiválaszthatjuk, hogy melyik típusú telepítést szeretnénk végrehajtani. Tulajdonképpen nincs sok különbség a választhatók között, bár ha kicsi a háttértárolónk, érdemes kipróbálni a minimális opciót. A választható összetevők közül ajánlott mindig kiválogatni a nekünn szükségeseket. Felesleges dolgokat ne tegyünk fel, mert csak a helyet foglalják és a rendszert bonyolítják. Ha például a Norton





## Utilitást

az a 3.0-s verzió nagyon jó) használjuk a winchester kezelésére (töredetsegmentesítés, scandisk), akkor az ilyen típusú eszközöket – amiket a Windows 95-ben rendszerezőzőknek hívnak – ne telepítsük!

A következő lépés a számítógép elemzése, de még előtte megkérdezi a telepítő, hogy van-e hangkártyánk vagy hálózati kártyánk. Ezeket kicsit nehezebb lekerdezní szoftverből, ezért tovább tartana az elemzés, ha minden esetben megcsinálnánk. Ezután megkezd a telepítő a gépünk elemzését, ami – attól függően, milyen gyors gémpünk van – eltarthat akár egy fél óráig is. Egy átlagos gépnél (P166 MMX) öt-tíz perc alatt befejeződik. 96% körül jelentősen lelassul a dolog, ezért azt tanácsolom mindenkinél, hogy ha sokáig is kell várni, akkor is inkább bírja ki, mintsem hogy resetelje a gépet. Egy 486-os gépnél akár 10-15 perc is eltelhet, mire 96-ról eljut 100%-ig a gép. Türelem Win95-öt terem...

Ezután válogathatjuk ki a nekünk tetsző összetevőket, ami a végleges rendszer méretét csak 10-15%-kal változtatja meg.

A következőben a hálózati konfiguráció jön, amit nemcsak hálózati kártyával rendelkezőknek kínál fel a gép, hanem a modeme-eknek is. Már itt is beállíthatjuk a megfelelő

adatokat, de ha nincs kedvünk szórakozni vele, később (az installálás után) is megtehetjük. A hálózati beállítások után meg kell adni olyan adatokat is, amik a számítógé-  
pünket azonosítják egy hálózatban. Ez az otthoni felhasználónál nem érdekes, internetezés alatt ez nem fog látszani.

Ezután a számítógép beállításait sorolja fel a gép. Ez már sokkal érdekesebb. Ezek azok a beállítások, amiket sikerült felismer-  
nie a gépünknek, illetve ezek a beállításokkal 99%, hogy működni is fog a leendő rendszerünk! Ezt vegyük figyelembe, mielőtt bármit megváltoztatnánk. Amihez nyugodtan hozzányúlhatunk: billentyűzet, billentyűzetkiosztás és területi beállítások. Amit óvatossággal kell kezelni, az a monitor. Csak olyat állítsunk be, amiben biztosak vagyunk! A videokártyát most még bántunk, sokkal jobban járunk, ha a már működő rendszerre tesszük fel a megfelelő driveret.

Egy dolog van, amit a későbbiekben már nem tudunk megváltoztatni, ez a felhasználói felület. Választhatjuk, hogy a Windows 95 felületét szeretnénk használni, vagy a régi 3.1-es verzióból ismert Program Managert. Én személy szerint úgy gondolom, hogy mindenkinek érdemes az újat választani.

Mindezek után már csak az indítólemez let-  
rehozása van hátra, aztán már kezdődhet is a fájlok másolása. A másolás ideje gépfüggetlő: egy lassú gépen eltarthat egy fél óráig-ór-  
ig, egy új PIII viszont kb. 5-10 perc alatt elkészül (persze a winchester sebessége is mérvadó). Ezután a telepítés befejezése következik, majd az első újraindítás. Az újraindítás után a telepítő elvégzi a még hátralévő beállításokat (pl. időzóna), illetve telepíthetünk nyomtatót, ha van. Egy második újraindítás után már bejelentkezik a Windows 95, de előbb még véglegesíti a számítógép beállításait. Ha ez is megvan, már használhatjuk is a rendszert.

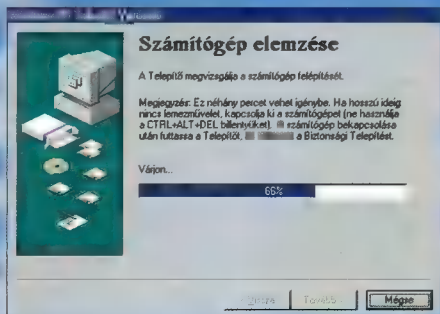
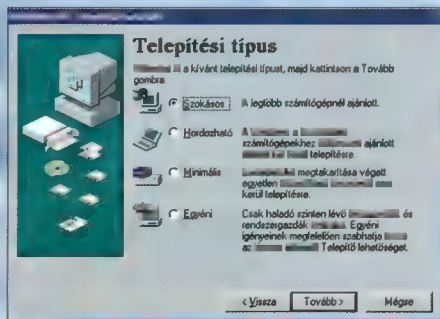
A telepítés befejezése után nézzük meg a Vezérlőpult – Rendszer – Eszközkezelőn belül, miket sikerült a gépünknek azonosítania. Ez az eszköz elé tett sárga körben a fekete felkiáltójel azt jelenti, hogy az adott eszközhöz nem a megfelelő driver lett installálva, ennek ellenére működik. Piros körben fekete X viszont azt

jelenti, hogy nincs driver a gépen, ezért az eszköz egyáltalán nem is működik. Ezeket a hibákat mindenképpen ki kell javítanunk (ehhez későbbi cikkekből nyújtunk majd némi segítséget).

Mielőtt még bármilyen drivert elkezd-  
nénk feltenni a gépünkre, installáljuk fel az alaplaphoz kapott drivereket. Ez legtöbbször egy patch az alaplapunk mellé kapott CD-n vagy lemezen. Azért érdemes ezt feltennünk, mert ennek segítségével a Windows 95 maximálisan ki tudja használni az alaplapunkon lévő erőforrásokat. Például az IDE merevlemezek elérési ideje, illetve átviteli sebessége akár 30%-kal is megnövekszik, és azért ez nem kevés. Hozzá kell tenni azt is: nem elképzelhetetlen – volt már rá példa –, hogy ennek a patch-nek az eredményeképpen a Windows használhatatlanná vált. Ez akkor fordulhat elő, ha olcsóbb és gyengébb minőségű alaplapunk van. A nevesebb gyártók (pl. ASUS) alaplapjai már nem kerülhetnek ilyen helyzetbe.

A következő részben a modemek lelkivilá-  
gával fogunk foglalkozni, ismét linkinként a telepítés buktatóira helyezve a hangsúlyt. Itt szeretnék minden olvasót megkérni, hogy írja meg problémáit a Win95-tel kapcsolatban, amiket nem vagy csak nehezen sikerült megoldania. Elektronikus levelben igyekszem minden kérdésre válaszolni, és ha olyan témát vet fel valaki, ami közérdekű, azzal az új-ság hasábjain is foglalkozunk majd.

CSOKI



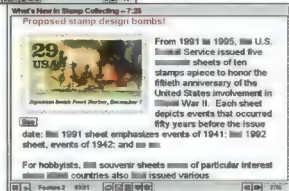
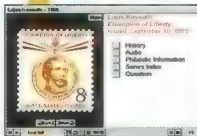
# Multimédia

## Encyclopedia of U. S. Postage Stamps

Ez a CD igen érdekes, hiszen megtalálhatjuk rajta az összes amerikai postabélyeget, amelyet valaha kiadtak. Az enciklopédia nemcsak a bélyeggyűjtőknek lehet hasznos, mivel az összes bélyegről olvashatunk valamilyen háttérinformációt, megtudhatjuk például, hogy a rajta szereplő egyén milyen szerepet játszott az amerikai történelemben.



ben, esetleg azt is, hogy milyen madár és virág szerepel Tennessee állam címerében. Ha már megismertük



az összes bélyeget, egy kvíztáblában tehetjük próbára tudásunkat. A számítógép egy kérdést tesz fel, mi négy lehetőség közül választhatjuk ki azt, ami szerintünk megfelelő. Kérhetünk segítséget is, ilyenkor a program megmutatja azt a bélyeget, amellyel kapcsolatban az adott választ ismernünk kellene. A bélyegekről nemcsak történelmi és háttérinformációkat ismerhetünk meg, hanem a gyűjtéssel kapcsolatban is megtudhatunk néhány igen érdekes dolgot. (Ilyen pl. az, hogy az első amerikai postabélyeg 1847. július 1-én jelent meg George Washington, illetve Benjamin Franklin arcképével.) Az összes bélyegre különböző kritériumok alapján rá is kereshetünk. A CD-n még helyet kapott egy értelmező szótár is.

## Understanding Energy

A következő CD egy nem kevésbé érdekes témával foglalkozik. 250 nagyfelbontású fénykép és 50 video segítségével mutatja be mind-

azt, amit az energiáról tudnunk kell(ene). A program négy fő részből áll. Az elsőben magáról az energiáról tudhatunk meg minél többet: Mi is az energia, miként van ez jelen környezetünkben és az emberi szervezetben, hogyan mérjük stb. A második rész az energia kinyerésével és tárolásával foglalkozik. Megtudhatjuk, honnan ered az energia, milyen módszerekkel lehet termelni és raktározni. A harmadik rész talán a legérdekesebb, hiszen ebben a különféle országok energiafelhasználásáról nézhetünk



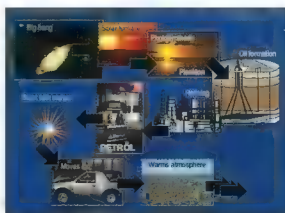
meg táblázatokat és összehasonlító elemzéseket. Megtudhatjuk azt is, kinek mennyi tartaléka van a főbb energiahordozókból (kőolaj, földgáz, szén), illetve mennyit használt fel ezekből. A negyedik rész a jövő lehetséges energiahorrásait és az azokkal való takarékoskodást mutatja be. Az egész CD-t egy jól megszerkesztett, indexelt keresőrendszer teszi egésszé, amelynek segítségével pillanatok alatt megtalálhatjuk a minket érdeklő témakört, képet, hanganyagot, illetve videót.

## Critical Mass

Egy igen látványos CD remekül összeválogatott anyaggal, ez a Critical Mass, amely azzal foglalkozik, hogy miként vezetett az út az atombomba elkészítéséhez és felhasználásához, tudományos és politikai oldalról is. Megis-



merkedhetünk az atomfegyverek történetének hátterével, sőt, bepillanthatunk titkos dokumentumokba és levelezésekbe is (többek között elolvashatjuk Albert Einstein F. D. Rooseveltnek írt levelét, amelyben felhívja az elnök figyelmét arra, hogy milyen pusztító célokra is használható az új eljárás). A fejlesztésben részt vett tudósok (köztük két magyar származású is volt: Teller Ede és Szilárd Leó) képekkel illusztrált életrajza is helyet kapott a korongon. Fotók segítségével megismerhetjük a titkos Los Alamos-i kutatóbázist, ahol a tényleges fejlesztés és kutatás zajlott.



Időgrafikon segítségével könnyedén áttekinthetjük a történeteket, többek között megtudhatjuk azt is, hogy az atombomba története már időszámításunk előtt elkezdődött, hiszen azok a folyamatok, amelyek a működését lehetővé teszik, folyamatosan jelen voltak környezetünkben. Egy ókori görög filozófus, Demokritosz véleménye volt az, hogy a dolgok nagyon apró részekből állnak, amelyeket ő atomoknak nevezett el. Több, mint 2000 évnél sokkal elteltelnie ahhoz, hogy kiderüljön: igazra volt.



## Scrutiny in the Great Round

Egy igen érdekes és egyáltalán nem szokványos CD, amelyet nem igazán lehet semmilyen kategóriába beilleszteni. A Scrutiny in the Great Round nem más, mint egy új, még születőfélben lévő művészeti ág, az „interaktív művészet” egyik legelső képviselője. A CD alapötletét Tennessee Rice Dixonnak az 1991-



ben megjelent művészeti albuma adta. A CD különös és igen érdekes keveréke a képeknek, a hangoknak és a költészetnek. Aki érdeklődik a modern művészetek iránt, annak mindenképpen ajánlom ezt a CD-t.



## Encyclopedia of Crimes

Egy hat CD-ből álló sorozat, amely olyan dolgokkal foglalkozik, amely valószínűleg sok embert érdekel: a bűnözéssel. Persze nem azzal, hogy miként tudnánk megúszni egy bűncselekményt, hanem folyamatos áttekintést ad a bűnözés és bűnüldözés történelméről több szempont alapján.

Az első CD, amely a „Western Lawmen & Outlaws” címet kapta, bemutatja a vadnyugat híres bűnözőit, bűnüldözőit és büntetőit. Olyan legendás személyiségek szerepelnek ezen a CD-n, mint Butch Cassidy, Billy, a Kölyök vagy a Dalton fivérek. Rengeteg korhű fénykép és



részletes szöveg segít abban, hogy minél jobban elmélyedhessünk a témában.

A második CD, az „Assassination”, amely a híres személyek ellen elkövetett merénylettekkel foglalkozik. Sokan azt gondolnánk, hogy ez modern korunk „terméke”, de a kiadványból kiderül, hogy ez nem így van, és már az időszámításunk kezdete előtti időkben is követtek el ilyen gyilkosságokat (lásd például Caesar esetét Brutusszal). Természetesen az újabb merénylettekkel is foglalkoznak a CD-n, többek között a hatalmas port kavart Kennedy-gyilkossággal is.

A harmadik CD, az „Organized Crime”, a bűnelkövetés talán legveszélyesebb formájával, a szervezett bűnözéssel foglalkozik. Ki volt és mivel foglalkozott Al Capone, Lucky Luciano, Eliott Ness? Minderre és még sok másra választ kapunk ebből a CD-ből, amely nemcsak az amerikai szervezett bűnözést mutatja be, hanem a nemzetközi is: az olasz maffia vagy a japán jakuzák bemutatása sem maradt ki a gyűjteményből.



A „Twentieth Century Murder” a XX. század nagy port felkavart gyilkossági ügyeivel foglalkozik. Az összes ismertebb ügy szerepel a CD-n olyan hírhedt szereplőkkel, mint Charles Manson, az USA egyik legismertebb tömeggyilkosa.

Az ötödik korong, a „Con Artists and Confidence Games” igen érdekes témával foglalkozik: a csalásokkal. Izgalmas (és utólag nagyon szórakoztató) történeteket olvashatunk az emberi hiszékenységről.

Ilyen pl. az az eset, amikor két fiatal amerikai egy sóbányát adott el az Egyesült Államoknak 1871-ben, mint gyémántbánya 300000 dollárért! A bemutatott gyémántok eredetiek voltak ugyan, de nem a bányából, hanem a sarki ékszerésztől származtak...

Az utolsó rész, a „Criminal Language” a bűnözők nyelvéről ismerteti meg minket. Miután átrágtuk ma-

The Old West, by Jay Robert Nash – 21:16



from the legends of dragons.

The image of the Old West was the long-cherished image of the heroic and often the superhuman. Not only did the western lawman outdraw and outfight every outlaw, but his horse was capable of galloping endurance and fantastic leaps that certainly rivaled the flying feats of Pegasus.

### Hardships and Dangers

In truth, the West was a place of unspeakable hardships and dangers, as this encyclopedia will clearly show. Early death threatened the pioneers at

tán átrágtuk magunkat a CD-n, tökéletesen el kell tudnunk beszélni bárkivel az alvilágból.

A CD-n egy teszt is helyet kapott, hogy tudásunkat ki tudjuk próbálni.

A hat CD igen átfogó képet ad a bűnözés és a bűnüldözés múltjáról, rengeteg érdekes adattal.

Caris

Feature 2 00:58

3/40

# StarCraft

## a Battle.neten



z interneten ■ Battle.net szer-  
vereken keresztül tudunk ját-  
szani a többiekkel, akikkel  
rögtön tudunk beszélgetni is,  
hiszen ■ játék minden beállítás nélkül

■ magyar csatornára tesz bennünket. Amikor  
első alkalommal próbálkozunk, meg kell adni  
egy nevet és egy kódot, amit célszerű nem  
elfelejteni. Több karaktert is létrehozha-  
tunk ugyanígy. A „karakterlapon” meg-  
találhatók statisztikai adataink (nyert-  
vesztett meccsek aránya, illetve az utol-  
só játékunk eredménye és időpontja).

Amikor ténylegesen felkerülünk ■  
szerverre, ■ „táj” a chat-csatornákra hasonlít:  
jobb oldalon az ott levő emberek listája,  
középen a szövegek, bal szélén az opciók.

Lehetőségünk van csatornát váltani,  
illetve újat kreálni, játékot kezdemé-  
nyezni (ez lehet normális játék,  
illetve csak speciális pályákon  
zajló, ■ rangsort befolyásoló lader-  
is), illetve más játékhöz  
csatlakozni, és megnézhet-  
jük az aktuális ranglistát.  
Sok parancs van, amit itt  
lehet használni, a legfon-  
tosabb ■ „/w név üze-  
net”, amivel üzeni tud-  
unk valakinek (értelemsze-  
rűen a név helyére ■ címzett neve kerül),  
még akkor is, ha játszik!

Ha csatlakozunk egy partihoz, ■  
játék sebességét nagyban befolyá-  
solja ■ lag nagysága, tehát hogy  
milyen az internet-kapcsolatunk  
sebessége. Ha a résztvevőké átlag-  
ban nagy (ezt a nevük után lévő csik nagysága,  
illetve színe árulja el: a zöld a gyors, ■ piros ■  
lassú), a játék lassú lesz, extrém esetben (7-8  
piros embernél) játszhatatlanul, ilyenkor csak ■  
quit gomb segíthet... Ritkán a Battle.net is  
megvicceli az embert, és egyszerűen kidob.  
Amerikai társainknak valami problémájuk  
lehet az internet-eléréssel, hiszen igen  
sűrűn megszakadnak szegények.  
Természetesen ennek semmi köze  
ahhoz, hogy már csak egy épü-  
letük maradt... (a viccet félretéve,  
ez tényleg így van, sajnos ez ellen  
nem lehet védekezni).

**A StarCraft sokak egybehangzó  
véleménye szerint  
az idei év eddigi legjobb  
stratégiai játéka. A mostani  
cikkben ■ játék lepszórakoztatóbb  
formájáról lesz szó:  
a multiplayer módról,  
valamint a különféle új  
pályatípusokról. A CD-n  
megtaláljátok az általam  
említett pályák legtöbbjét.**

Ha nem laddert, hanem normális játékot ját-  
szunk, igen nagy a választék, hiszen magához  
az alapjátékhoz is 62 multiplayer pályát mel-  
lékeltek, ezenkívül a [www.blizzard.com](http://www.blizzard.com)-ról is  
hetente le lehet tölteni egy-egy új pályát, és  
persze, ami a legtöbb újdonságot adja, a  
pályaszerkesztő használata. Rettenő sok,  
játékosok által készített új pálya van, ezek  
közül ■ legérdekesebbek a következők.

Az Armageddon már 14.00-ás verzió-  
nál tart, az Isten és ■ Sátán végső harcát mutatja  
be végtelen nyersanyaggal és egyedi hősökkel  
(■ jó oldal valamivel erősebb). A Godzilla a  
szörny és barátja, Mothra közös randaliró-  
zását mutatja be Tokióban a városörök ellen,  
vagy ott van ■ Simpsons vs. Spice Girls,  
amiben egy koncertet kell megakadályozniunk  
(ezt szerintem nem lehet játszani, mert én  
még nem láttam embert, aki önként elfáradta  
volna pl. Baby Spice szerepét, sebezzen bár  
sok ezret... ☹). Szintén érdekes még a Battle  
for Troy, ami egy rendkívül izgalmas város-  
rom, a Goliath Meldtown, amiben kom-  
mandósfeladatot kell végrehajtanunk csata-  
mechekben, a Canadians vs Americans, a  
World War 2, a Paintball, a Defend the Temple,  
valamint a sokatmondó nevű Zergling Blood,  
Death to All, Marine Madness, Mortal Combat  
és még sok száz másik. A legérdekesebb játé-  
kok ■ szerepjátékok, azaz az RPG-pályák,  
melyekben különböző hősökkel kell labirintu-  
sokban kószálni, ajtókat kinyitni, küldetéseket  
teljesíteni stb. Bármilyen furán hangzik,  
készült már Diablo, Final Fantasy 7 és persze  
AD&D pálya is, ahol a karakternek kasztja van,  
szintet lép és logikai fejtörőket old meg. Nem  
kell kétségbe esni, ha még nincs meg egy  
pálya, a játék előtt a program letölti nekünk a  
maps/download könyvtárból.

Ha nem valamilyen speciális pályán (az előbb  
említetteken például) akarunk játszani, akkor is  
két választásunk van: vagy a számítógép ellen  
küzdünk, vagy barátaink ellen. Az első variációt  
tudom ajánlani a nem profiknak, mert igazán így  
lehet megtanulni játszani. Itt a leggyakoribbak a  
3vs.1 és az 5vs.3 megoldások, de tehetségől  
függően lehet az arány más is. Az ilyenkor alkal-  
mazott technika általában a rush, azaz lero-  
hanás (semmiel sem törődve, az alaplénnyből  
egy-két tucatot termelve megkeresni a gépet.  
Biztos a győzelem, nincs izgalom, legalábbis az

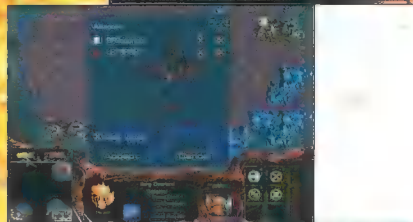


első öt-hat ilyen meccs után). Sokkal jobb az olyan játékok, amikor egy nagy pályán 2 barátunkkal játszunk egy gép ellen, és megállapodunk egy időlimitben, amíg nem lehet támadni. Ha emberek ellen játszunk, a leggyakoribbak a 2vs2 csapatmeccsek, szintén nagy pályákon, sok nyersanyaggal (ehhez kiváló és sokat használt a Hunters pálya módosított változata). A team melee mód azt jelenti, hogy a csapatoknak egy központi épületük van, és annyi „parasztjuk” (akár más fajból is), ahányan az adott csapatban vannak. A kristály és a gáz közös, tehát elég sokáig tart, amíg valamelyik csapatban lesz 3-4 főépület (mindenkinek egy-egy). Érdemes tehát itt is megállapodni abban, hogy egy ideig nem támadunk a másikra. Érdekes még a free-for-all, ■ mindenki mindenki ellen mód is, de ez csak profiknak ajánlott. Van egy továbbfejlesztett FFA-mód is: a politika, amelyben bármikor szövetséget köthetsz valakivel, de fel is bonthatod azt. Egy tanács: ne engedjük meg senkinek, hogy lássa, amit mi is (shared vision)!

Néhány konkrét tipp: Ha zergekkel vagyunk, az Overlordot azonnal küldjük el felfedező-útra, ilyenkor még ügysem tudják lelőni! Zerglingekkel ne próbáljunk bunker ellen menni; egy feltöltött barakk képes elbánni akár 10-15 zerglinggel is, ráadásul senki nem csinál csak egyet! Ha Zealotokkal támadunk, ne álljunk meg a bunkereknél (azt ugyanis általában nem a bázis közepére teszik), hanem menjünk beljebb, ahol a bunkerből már nem érnek el. Ha nyílt pályán játszunk és rengeteg pénzünk van, de már elértük ■ limitet, építsünk egy cannon-falat, minél vastagabbat; nagyon durva tud lenni. Eleinte csak Zealotot csináljunk, a Dragoon ráér. A terranoknak sok bunker kell! Az embereknek is vannak „kémjeik”: ■ Vulture-ok pókaknái, ezeket lerakva ugyanúgy látjuk a környéket, mint egy beásott Zerglingnél, ráadásul kiszűri a nemkívánatos Ghostokat, mielőtt jönne a „nuclear launch detected” felirat. Ha zerg ellen játszunk, a Firebat nagyon jól jön a kezdeti időkben. Az információ hatalom, ezért legyenek kémeink: Parasite, beásás, pókakna, Observer és a bázisokon láthatatlant látó épületek. Zergekkel használjuk a Nydus Canalat az új bázisok védelmére. Ha a játék elhúzódik, a következőkre törekedjünk: terran: atomcsapás, wraith; zerg: 24 guardian, 36 mutalisk protoss: arbiter (stasist), archonok. Ha gép ellen játszunk, és a képernyő szélén van a bázisa, a térkép szélén óvatosan haladva sokszor be lehet menni a bázis közepére, amit nem véd semmi. Viszont ebből tanulhatunk mi is: soha, de soha ne hagyjuk ■ bázist őrizet nélkül, a közepére is építsünk őrtornyokat, kolóniákat, bunkereket. Nem kell sok, csak annyi, hogy feltartsák a támadókat, amíg odaér a felmentő sereg.

Remélem, kitűnt a sorok közül ■ véleményem: az amúgy is kitűnő játékokkal izgalmasabb az interneten keresztül a barátainkkal, de veszélyes is, mert nem lehet abbahagyni! Aki úgy érzi, hogy maradándót alkotott, küldje be saját pályáit egy kis leírással együtt, és mi közkinccsé tesszük.

GRATH



# Deathtrap Dungeon

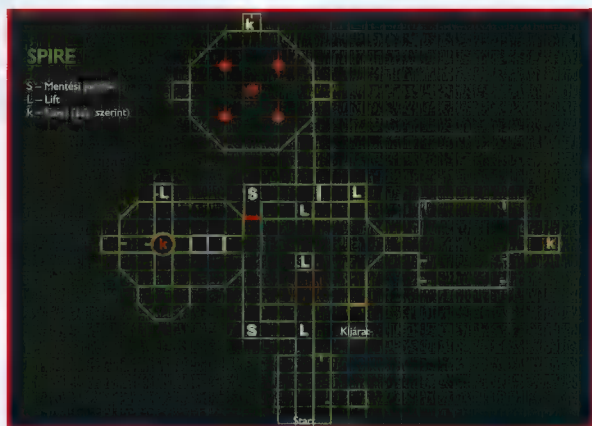
Igen sok dilemma és vita után úgy döntöttünk a Deathtrap Dungeon leírásának sorsáról, hogy lekérjük a térképeket és némi magyarázó szöveget melléjük. Ámbár sokak szerint a térképek már önmagukban is igen sok segítséget adnak, de sosem lehet tudni... A térképeken szinte minden meg van jelölve a szörnyek és a végigjátszás szempontjából nem fontos tárgyakon kívül.

A kapcsolók helyét kis pöccök jelzik. A leomló padlókon fussunk, gyakran használjuk varázslatainkat (tele lesznek velük a pályák), és jól gyakoroljuk be a közelharcot.

## 1. SZINT

### A TORONYSISAK - (SPIRE)

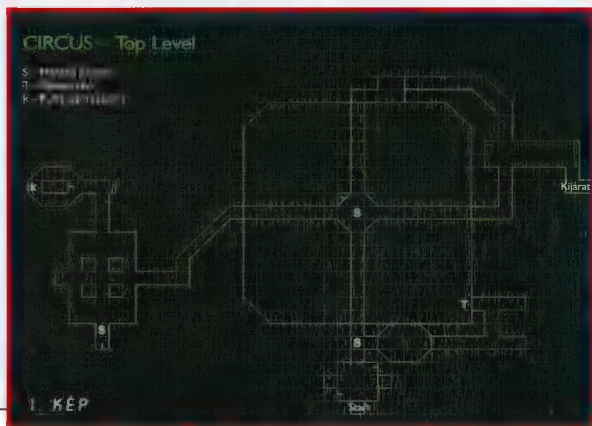
Az első szint, amint az a térképen is látszik, a lift után egy nagyon egyszerű körfolyosórendszer 3 szobával. Egyetlen nehézségünk a piros kulcs megszerzéséből adódhat, mert észre kell vennünk, hogy amin állunk az első szobában (ahol a hármas elágazás van), az egy lift. Az utolsó szobához fel kell nyitnunk a falat.



## 2. SZINT

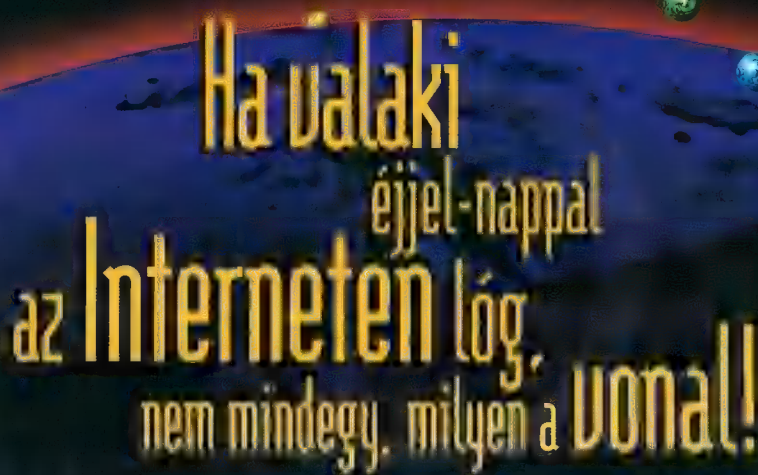
### A FÉLELEM CIRKUSZA - (CIRCUS)

Az első pályaszakasz (első kép) nagyon egyszerű, csak arra vigyázzunk, hogy az ezüst kulcsért a bal oldali ajtón menjünk be, és a jobb oldalon jöjünk ki, közben vigyázzunk a csapdákra.



1. KÉP





# Ha valaki éjjel-nappal az Interneten lóg, nem mindegy, milyen a vonal!

DataNet

1022 Budapest, Zrínyi tér 10. • info@data.hu • Telefon: (36-1) 345-8888 • Fax: (36-1) 345-6888

9

GAMELAND  
PC CD  
SHOP

## DUNE 2000

már játékosokból kiállókban  
kapcsolt GameLand gépeken  
az Erősebb Gamers

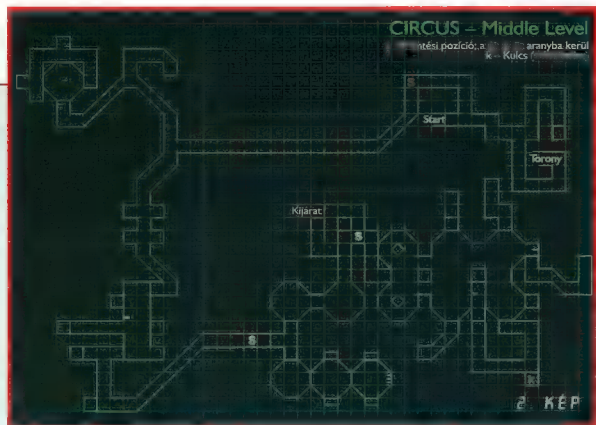
Magyar Rally Bajnokság  
2.490,-

Csomagküldés még  
ilyen távoli helyekre  
is!

1201 Budapest, Baross u. 35.  
Tel: 280-1471, 253-0230/36  
Nyitvatartás: H-P: 10<sup>00</sup>-18<sup>00</sup>  
Sz-V: 10<sup>00</sup>-18<sup>00</sup>

1073 Budapest, Erzsébet krt. 21.  
Tel: 06-30 441-564  
Nyitvatartás: H-P: 10<sup>00</sup>-18<sup>00</sup>  
Sz-V: 10<sup>00</sup>-18<sup>00</sup>

Magyar Rally Bajnokság 2.490,-



➡ A következő szakasz szintén eléggé lineáris (második kép), csak végig kell rajta szaladnunk kiirtva mindenkit.

Egy-két gond azért adódhat: A hosszú folyosóból előzakatoló transzsirozó gépet be kell zárnunk a kapcsolóval a szemközi kis szobába, hogy továbbjuthassunk. A piros kulcsot gonosz helyre rakták, egy titkos ajtó mögé a kigyóasszonyok termében. Ki kell nyitnunk a falat, és ■ felfelé menetelő körfolyosón az első fordulóban lesz. Az utolsó négyzet alakú teremben mindenkit meg kell ölnünk ahhoz, (köztük egy Tyrannosaurus Rexet, más néven Pit Fiendet) hogy ■ következő pályára léphessünk.



### 3. SZINT

## A MINÓTAURUSZ ŐTVESTŐJE (LABYRINTH)

Ennek a szintnek öt emelete van, a kijárat természetesen a legfelsőn található. Az összes harangot meg kell kongatnunk, amit útközben találunk. Nincs ■ pályán semmi nehézség, kivéve, hogy a hidakon robbanó rakéták száguldoznak, egyébként a térkép mindenben segít. A negyedik és az ötödik emelet térképét a következő oldalon találhatjátok.





## LABYRINTH - Levels 1

F - Leomio padló



3. KÉP

## LABYRINTH - Top Level

E



4. KÉP

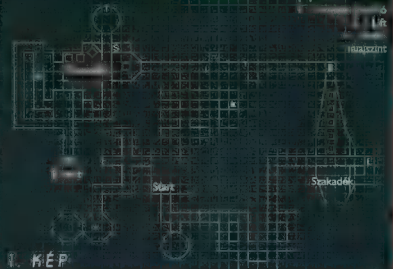
## 4. SZINT

### A KÖFÉJTŐ - (QUARRY)

Amíg nem futunk egy kört (a hosszú folyosón jobbra, át a szakadékon, majd a hidon) a magic warhammerért, mely a kör alapú szobában van, nem nagyon tudunk a kőóriásokkal mit kezdeni, de ha megvan, akkor egyetlen csapásunkra porrá fognak omlani. A barlangrendszerben ne álljunk le harcolni, mert meghalunk, helyette inkább

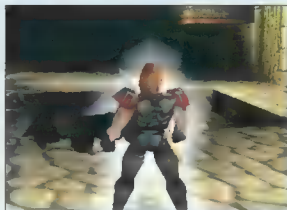


### QUARRY - Upper Level

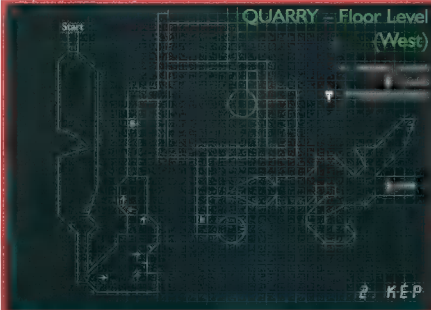


5. KÉP

fussunk el az óriások elől. Azokon a helyeken, ahol nyílak vannak a földön, az irányukat kell követnünk, különben minduntalan elteleportálódunk, ráadásul a kapcsolókkal nekünk kell állítgatni a nyílak forgását. Mindegyik helyen elég egyszer megnyomni mindegyik kapcsolót. A végső barlang-teremrendszerben le kell bomlasztanunk a falak nagy részét, majd szembenézni az aranyóriással. Ezt úgy tegyük meg, hogy hagyjuk, hogy elinduljon felénk, majd ő magától lezuhan a szakadékba.

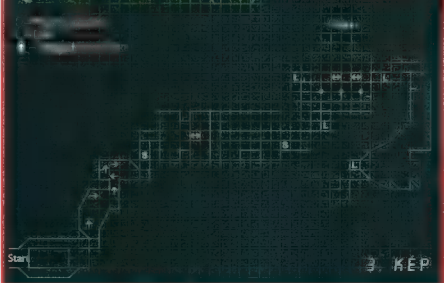


### QUARRY - Floor Level (West)



6. KÉP

### QUARRY - Floor Level (East)

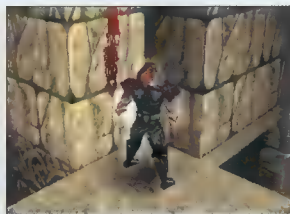


7. KÉP

## 5. SZINT

## ABYSS CÖÖRE - (THE PIT)

A Pit öt pályarészből áll, mely mindegyike szép nagyra sikeredett. A pályaszakaszok között nagy liftekkel lehet közlekedni, de a haladás egyirányú! Az első szakaszból nincs mit mondani, egyszerűen végig kell rajta gyalogolni, egészen a liftig. A következő rész egy kicsit bonyolultabb, de a térkép segít a kanyargásban. Ami nem egyértelmű, az a piros kulcs lelőhelye. A haranggal meg kell idéznünk egy démonnőt, majd odaszaladnunk hozzá, kivégezni és elszedni tőle a kulcsot. A kulccsal menjünk felfelé egy emeletet, és ugradjunk át a három platform segítségével a túloldalra. A falat ki kell nyitni, majd még egyszer, és túldolalt kaparintsuk meg a sárga kulcsot, ami továbbvezet a következő szakaszra. Ez a rész szintén elég egyértelmű, csak a nyolcszögletű szobákban vigyázzunk a csapdákkal. A deaktivá-



### PIT - Level 1

S - Mentési pozíció  
L - Lift  
Pályaszakaszok:  
Alsó szintek



### PIT - Level 2

S - Mentési pozíció  
L - Lift  
B - Harang  
K - (link alapján szerint)



### PIT - Level 3 (Cathedral)



ló kapcsolók mindig egy titkos fal mögött lesznek a szobákban. A következő pályaszakaszon a teendők fontossági sorrendje a következő: piros kulcs megszerzése, piros kapcsoló benyomása, majd a sárga kulcs megszerzése. Ez utóbbi egy kicsit bonyolult, ehhez a második sárga teleporton kell behatolnunk a kazamatákba. Itt nem lesz nehéz dolgunk, eléggé lineáris a pálya. Ha megvan a kulcs, vissza kell kavarodnunk a kezdési helyre a sárga kulcsos ajtóhoz, kinyitni, és már mehetünk is az ötödik helyszínre. Egy keskeny hírdendszeren kezdünk, ez van a térképen éleesebb zölddel jelezve, ami pedig alattunk van, az halványzölddel. Vigyázzunk, ne essünk le a mozgó falaktól, mert alul régi ismerősünk, Tyrannosaurus Rex menet jobbra-balra (lilával van jelezve az útja), és az ifjú titán most elbánná velünk.









Ha elérteztünk a lifttel, fussunk el a szörny előtt, majd ha üldözöbe vesz, csajjuk a dupla lifthez és küldjük le a lángok közé. Van egy másik T-Rex is, sőt, még egy csapda a rácsos ajtóknál. A dupla liftnél egy titkos helyen vegyük fel a Red Spirit Swordot, mert a vörös démon ellen (Agrash) ez az egyetlen hatásos fegyver. Ha megöltük, mehetünk is tovább a hatodik pályára.

## 6. SZINT

### A HARANGTORONY • (BELFRY)

Ez a szint is több kisebb pályából áll, szám szerint háromból. Az első elég primitív, a második inkább idegesítő, sok beomló padló miatt. Ápropó, itt van egy érdekes rész, ami térképen lila négyzettel



van jelölve. Az ugyanis egy mozgó platform, de a tér minden irányába mozog. Rá kell ugranunk, majd egyből tovább az egyik kapcsolóhoz, aztán kapásból vissza, mert omlik a padló. Most ugyanezt a másik kapcsolóval is, és utána mehetünk csak tovább. A harmadik szint sem különösebben bonyolult. A vastagon szedett helyeken gyalogolhatunk, illetve ugorhatunk, a többi padló beomlik. Ha bent vagyunk a kastélyban, meg kell nyomnunk három kerek arany kapcsolót a továbbjutáshoz.

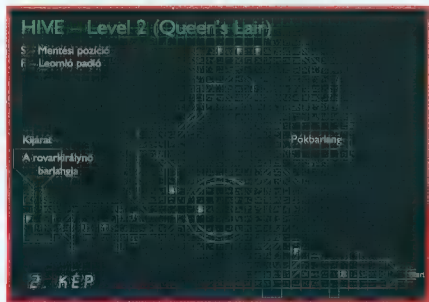


## 7. SZINT



## A KAPTÁR - (HIVE)

Némi hangulati különbség következik, ezen a szinten ugyanis rovarok élnek és mozognak. A barlang-rendszerben nem lesz gondunk, csak szorgalmasan csúszkáljunk lefelé, és öljünk meg minden férget. A királynő útvesztőjében az eddig megismert trükkökkel fogunk csak találkozni (leomló padló, méregköpő stb.). A kijáratnál meg kell ölnünk a rovarkirálynőt, ami nem kis feladat. A tüzet és a robbanó lövedékeket kifejezetten utálja. Arra figyeljünk, hogy ne menjünk hozzá túl közel!



## A CSATORNÁK - (SEWER)

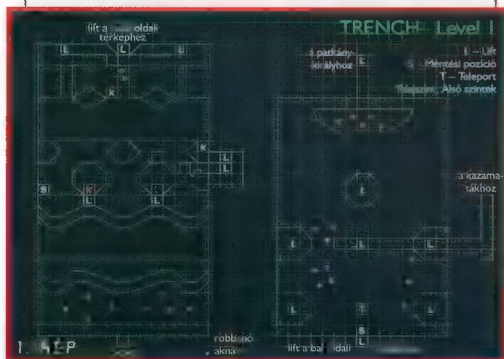
Ezen a pályán ajánlhatom a mindig jobbra, avagy „jobb kéz a falon” taktikát. Természetesen lehet balra is, csak vegyesen ne, mert úgy sokkal tovább fogunk kanyarogni az útvesztőben. Kapjuk fel a piros kulcsot, majd annak segítségével menjünk át a hídon, és kaparintsuk



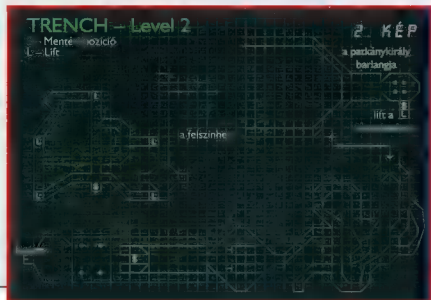
meg a sárga kulcsot is. Ezek után menjünk le a csatornákhöz. Itt el kell jutnunk a medúzák útvesztőjébe, ahol egyelőre teljes sötétség uralkodik. Az itt található három medúzát öljük meg (vigyázzunk, nehogy eltaláljon a varázslatuk, mert az azonnali halált jelent), melynek hatására kinyílnak a magaslaton az ajtók, és felvehetjük az ezüst kulcsot. Jussunk vissza a kezdeti helyre, és az ezüst kulcs segítségével hagyjuk el a szintet.

## A LÖVÉSZÁRKOK - (TRENCH)

Az árkok után nagyon vigyázzunk, hogy hova lépünk, ugyanis lépten-nyomon aknák vannak a földön szétszórva (a térképen kis lila pöttyök), közben még lőnek is ránk a túlóladalról a gonosz kis patkányok. A második árkokban a bal oldali lift után kapjuk fel a piros kulcsot. A másik szobában hátul szintén a bal oldali liftet kell használnunk, ráadásul előtte ki kell szállnunk belőle, különben felszegeződünk a falra. A szabadban a nagy helyszínen markoljuk fel az ezüst, majd az arany kulcsot. Keresés közben vigyázzunk a patkányokra, mert bombákkal, gránátokkal és sörétes puskákkal lődöznek ránk. Ha megvan mindhárom kulcs, nyissuk ki a vasajtót, és használjuk a liftet. Jussunk el a kazamatákba, és odalenn keressük meg az arany kapcsolót (jussunk mindig jobbra).



Most a felszínen eltűnt egy fal, mehetünk tovább. Keresgessük meg a patánykirályt, öljük meg, és lépünk tovább.



10. SZINT

**INVERSION • (FORDÍTVA)** Ez a pálya a gonosz csapatokról és a lebegő teknősről hírhedt. Az első térképen probléma lehet az arany kulcs megszerzése. Két lift is van

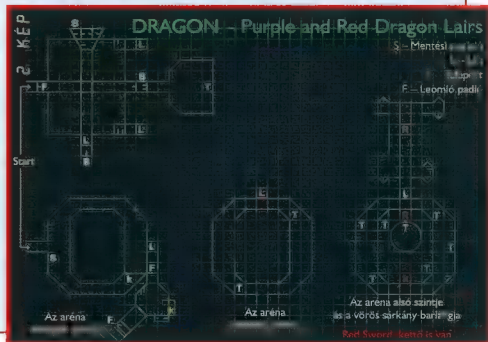


itt, menjünk fel a hátsóval (fel kell nyitni a falat). Odafenn nyomogassuk minél kaotikusabban a kapcsolókat, melynek hatására talán nem fog leomlani a padló a következő szobában. Hátral szed egy teleport, ami leküld minket a sárga kulcshoz, és a padló sem omlik be. A teknőcökre egyébként rá kell állni, és megnyomni a Space-t, hogy odébb vigyenek.



11. SZINT

**A SÁRKÁNYOK BARLANGJA • (DRAGON)** Na, ez nem lesz egyszerű. A feladat a következő: mielőtt eljuthatnánk a vörös sárkány arénájába, meg kell ölnünk a vérszörnyet, a hidrát és a lilá sárkányt... A térképen jól látszik, merre kell mennünk. Ez nem kis vállalkozás lesz, gyengébb jelleműeknek javasolt idegbaj ellen az „elvis” szó begépelése, mely végtelen életerővel ruház fel. Ha meghaltak a szörnyek, mehetünk az utolsó arénába, ahol kijutásunk kulcsa a vörös sárkány halála lesz. Egy háromszintes arénáról van szó, melyeket teleportok kötnek össze. A sárkány megölése azért lesz nehéz, mert össze-vissza röpköd, mi meg nem tudunk utána szállni. Ezért meg kell várni, amíg nagy kegyesen leszáll, hogy adjunk neki a Red Spirit Sworddal. Idegtépő meccs lesz. Ha meghalt, végre kiélvezhetjük győzelmiünket a befejező movie-ban.





# AZ ÖN NYERŐ PARTNERE!



## ACOMP INTEL PENTIUM II

- PENTIUM II ALAPLAP, 512KB CACHE
- INTEL PENTIUM MMX 233MHZ
- 32MB EDDRAM, bővíthető 384MB-ra
- 3200MB ULTRADMA MEREVLÉMEZ
- SVGA PCI VIDEOKÁRTYA 2MB RAM
- 105 GOMBOS WINDOWS 95 BILLENTYŰZET
- 1,44MB FLOPPY DRIVE, ATX MONITORNY, EGER
- 12+24 HÓNAPOS GARANCIA



NETTÓ ÁR: 84.900,- Ft

### Kiegészítő csomag:

- 32MB HELYETT 64MB EDDRAM
- 24X BESEBESŰ CD-ROM DRIVE
- BB 16 KOMPATIBILIS HANGKÁRTYA + 2 DB AKTÍV HANGFAL

## ACOMP INTEL PENTIUM II

- PENTIUM II ALAPLAP, ALUPRO CHIPSET
- INTEL PENTIUM II CELERON 300MHZ
- 32MB GDRAM - 100MHZ, bővíthető 384MB-ra
- 3200MB ULTRADMA MEREVLÉMEZ
- B3 VIRGE DX PCI VIDEOKÁRTYA 4MB RAM
- BB 16 KOMPATIBILIS HANGKÁRTYA ALAPLAPPAL
- 105 GOMBOS WINDOWS 95 BILLENTYŰZET
- 1,44MB FLOPPY DRIVE, ATX MONITORNY, EGER
- 12+24 HÓNAPOS GARANCIA



NETTÓ ÁR: 99.900,- Ft

### Kiegészítő csomag:

- ABIT BM6, INTEL BX CHIPSET, 133MHZ ALAPLAPPAL
- BB HELYETT 64MB GDRAM
- 36X BESEBESŰ CD-ROM DRIVE
- BB 16 KOMPATIBILIS HANGKÁRTYA + 2 DB AKTÍV HANGFAL

## ACOMP INTEL PENTIUM III

- PENTIUM III ALAPLAP, INTEL LX CHIPSET
- INTEL PENTIUM III 300MHZ
- 32MB GDRAM - 100MHZ, bővíthető 384MB-ra
- 4300MB ULTRADMA MEREVLÉMEZ
- B3 VIRGE DX PCI VIDEOKÁRTYA 4MB RAM
- 105 GOMBOS WINDOWS 95 BILLENTYŰZET
- 1,44MB FLOPPY DRIVE, ATX MONITORNY, EGER
- 12+24 HÓNAPOS GARANCIA



NETTÓ ÁR: 149.900,- Ft

### Kiegészítő csomag:

- ABIT BM6, INTEL BX CHIPSET, 133MHZ ALAPLAPPAL
- BB HELYETT 64MB GDRAM
- 32X BESEBESŰ CD-ROM DRIVE
- BB 16 KOMPATIBILIS HANGKÁRTYA + 2 DB AKTÍV HANGFAL

NETTÓ ÁR: 22.900,- Ft

NETTÓ ÁR: 37.900,- Ft

NETTÓ ÁR: 37.900,- Ft

**MINDEN SZÁMÍTÓGÉPÜNKRE INGYENESBEN TELEPÍTÜNK DOS-T, RAJZPROGRAMOT, VIRUSÍRTÓT, DOS NAVIGÁTOR ÉS 150MB JÁTÉKPROGRAMOT!**

## GERCOM 12.1" TFT

- 12.1" TFT (800x600) SZÍNES KÉPERNYŐ
- INTEL PENTIUM MMX 233MHZ, 32MB RAM, 512KB CACHE
- 3200MB MEREVLÉMEZ, 1,44MB FLOPPY DRIVE
- 24X BESEBESŰ CD-ROM MEGHÁJTÓ
- SOUNDBLASTER 16 KOMPATIBILIS HANGKÁRTYA + WAVETABLE
- PCI SVGA VIDEOKÁRTYA 4MB RAM-MAL
- TOUCHPAD, 2DB PCMCIA KÁRTYA HELY, AUDIO BEHEMET, BEÉPÍTETT BETERED HANGSZERŐK, KÜLSŐ MONITOR, NYITATÓ, 2 BROS PORT, BAREPORT, HANGFAL ÉS MIKROFON CSATLAKOZÓ, BŐR HORDTÁKA.
- WINDOWS 95 VAGY WINDOWS 98 TELEPÍTÉS
- BUDAPEST TERÜLETÉN INGYENES HELYSZÍN KIRÁLLÁS ÉS ÜZEMBELYEZÉS!
- 12 + 24 HÓNAPOS GARANCIA, MADE IN GERMANY

NETTÓ ÁR: 349.000,- Ft

## GERCOM 13.3" TFT

- 13.3" TFT (1024x768) SZÍNES KÉPERNYŐ
- INTEL PENTIUM MMX 233MHZ, 64MB RAM, 512KB CACHE
- 4100MB MEREVLÉMEZ, 1,44MB FLOPPY DRIVE
- 24X BESEBESŰ CD-ROM MEGHÁJTÓ
- SOUNDBLASTER 16 KOMPATIBILIS HANGKÁRTYA + WAVETABLE
- PCI SVGA VIDEOKÁRTYA 4MB RAM-MAL
- TOUCHPAD, 2DB PCMCIA KÁRTYA HELY, AUDIO BEHEMET, BEÉPÍTETT BETERED HANGSZERŐK, KÜLSŐ MONITOR, NYITATÓ, 2 BROS PORT, BAREPORT, HANGFAL ÉS MIKROFON CSATLAKOZÓ, BŐR HORDTÁKA.
- WINDOWS 95 VAGY WINDOWS 98 TELEPÍTÉS
- BUDAPEST TERÜLETÉN INGYENES HELYSZÍN KIRÁLLÁS ÉS ÜZEMBELYEZÉS!
- 12 + 24 HÓNAPOS GARANCIA, MADE IN GERMANY

NETTÓ ÁR: 399.900,- Ft



# RÉSZLETFIZETÉSI LEHETŐSÉG!

MINDEN SZÁMÍTÓGÉPÜNKRE KAMATMENTES HITEL 6 HÓNAPRA, KEZELÉSI KÖLTSÉG NÉLKÜL! HOSSZABB FUTAMIDŐK ESETÉN ÉVI 25% KAMAT.

# ACOMP SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KFT.

[HTTP://WWW.ACOMP.HU](http://www.acomp.hu)

ACOMP PEST: 1134 BUDAPEST, RÓBERT KÁROLY KRT. 68. TEL/FAX: 339-5647, 339-5648  
 ACOMP BUDA: 1125 BUDAPEST, KIRÁLYHÁGÓ UTCA 2. TEL/FAX: 356-6790, 212-8963  
 PÓLUS CENTER: 1152 BUDAPEST, SZENTIMÁLYI ÚT 131. TEL/FAX: 419-4091, 419-4092  
 FAXBANK: 2-333-666/1477## (FRISS ÁRJEGYZÉKÜNK LEKÉRNETE)  
 NYITVARTÁSB: HÉTFŐ-PÉNTEK: 9.00-17.00, SZOMBATON: 9.00-13.00  
 A PÓLUS CENTERBEN A HÉT MINDEN NAPJÁN 10-20 ÓRÁIG, VASÁRNAP 10-18 ÓRÁIG  
 AZ ÁRAK VÁLTOZTATÁSÁNAK JOGÁT FENNTARTJUK!

15" PANASONIC MULTISCAN DIGITALIS MONITOR 44.900,- Ft

# Hardver hírek

## Az új 3D gyorsítók hármassfogata

### Matrox G200, nVidia Riva TNT, S3 Savage 3D

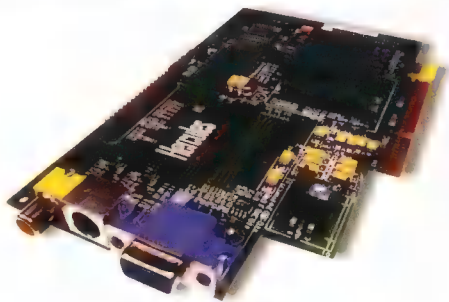
A 3Dfx tavalyi év elején a Voodoo chipsettel kisebb bombát robbantott a 3D gyorsítók piacán, a csak 3D gyorsítást végző kártyákkal senki sem tudta felvenni a versenyt, csak jóval később, az nVidia által kihozott Riva 128 chipset tudott konkurenciát állítani neki. A Voodoo Rush-sal a 3Dfx megpróbált betörni a 2D/3D gyorsítók piacára is, de a kísérlet több sebből vérzett, melyek közül a legfontosabbak a gyengébb teljesítmény és a kompatibilitási problémák voltak. Idén az első negyedév végén a Voodoo chipset második generációjára épülő kártyák újabb jelentős ugrást hoztak a 3D teljesítményben. Már egy Voodoo2-es kártya is fantasztikus 3D-s eredmények elérésére képes, de az SLI üzemmód lehetővé teszi, hogy két kártyát összekapcsolva használjunk, és így megduplázzuk gépünk 3D teljesítményét. A Voodoo 2 vagy a Voodoo2 SLI páncélzatán az egyetlen támadási pontot az ár jelentette, hiszen ezek mellé még egy 2D videokártya is szükséges, és a kártyák darabjának ára még mindig valahol 40 000 Ft körül mozog. A konkurencia által csatásorba állított első komoly riválisok mostanra álltak össze, ezeket szeretnénk most bemutatni és összehasonlítani egymással, illetve a Voodoo 2/Voodoo 2 SLI variációkkal.

A cikk (többek között) a korlátozott hely miatt kétrészes lesz, és folytatása a következő számban kerül leközlésre. Az első részben a címben is megjelölt három, már végleges, forgalomba került chipsetek és rájuk épülő kártyák kerülnek bemutatásra és tesztelésre, a következő számban pedig az addig várhatóan megjelenő 3Dfx Banshee alapú Diamond kártya, és a közeljövőben várható egyéb 3D gyorsítók.

### S3 Savage 3D

Az S3 jó néhány éven át híres volt arról, hogy a grafikus chipsetek terén az újdonságokkal, újításokkal elsőként vagy legalábbis az elsők között jelent meg a piacon. Az első 3D gyorsító-funkciókkal ellátott chipet is ők hozták ki Virge néven, de kritikán aluli teljesítménye miatt sokan inkább 3D lassítónak becézték. A

Virge sorozatot máig gyártják, és mintegy 40-50 millió darabot adtak el belőle – nagyon elterjedt grafikus chipsetté vált olcsó konfigurációkban. Az S3 Savage 3D teljesen új alapokon álló fejlesztés, 0,25 mikronos technológiával gyártják, és elég sok hasonlóság fedezhető



fel közte és a Matrox MGA-G200 között, hiszen ez is úgy hoz létre 128 bites rendering pipeline-t, hogy két 64 bites processzor dolgozik párhuzamosan. A másik hasonlóság, hogy a Matrox G200-hoz hasonlóan a Savage 3D is 16 bitnél nagyobb színmélységben számol, és 24 biten, true colorban dolgozik. A renderelésnél a standard vertex-alapú raszterizációs eljárásokkal számol (nem jár különutakon, mint a PowerVR), ezáltal a legelterjedtebb API-k gond nélkül lekezelik.

A Savage 3D egy ciklus alatt elég összetett 3D utasításokat (pl. trilinear mipmapinget) képes teljesítményes nélkül végrehajtani. Az S3 egyik legfontosabb célkitűzése az volt a fejlesztés során, hogy a trilinear filteringet a chipset kiváló teljesítménnyel végezze el – a chipbe épített logika jelentős része foglalkozik ezzel. A chipset

#### Új 3D chipsetek

|                                   | 3Dfx<br>Voodoo2 | Matrox G200 | Riva TNT       | S3 Savage 3D   | 3Dfx Banshee | 3DLabs<br>Permedia 3 | ATI Rage 128 | Number Nine<br>Ticket to Ride IV |
|-----------------------------------|-----------------|-------------|----------------|----------------|--------------|----------------------|--------------|----------------------------------|
| <b>Piacra kerülés</b>             | Kapható         | Kapható     | 98. szeptember | 98. szeptember | 98. október  | 1999                 | 98. november | 98. szeptember                   |
| <b>Gyártási méret</b>             | 0,35 mikron     | 0,35 mikron | 0,35 mikron    | 0,25 mikron    | 0,35 mikron  | 0,25 mikron          | 0,25 mikron  | 0,35 mikron                      |
| <b>AQP 1X</b>                     |                 |             |                |                | igen         |                      |              |                                  |
| <b>AQP 2X</b>                     |                 | igen        | igen           | igen           |              | igen                 | igen         | igen                             |
| <b>SLI</b>                        | igen            |             |                |                |              |                      |              |                                  |
| <b>Driverrek</b>                  |                 |             |                |                |              |                      |              |                                  |
| <b>D3D Support</b>                | igen            | igen        | igen           | igen           | igen         | igen                 | igen         | igen                             |
| <b>OPEN GL ICD</b>                | igen            | igen        | igen           | igen           | igen         | készül               | készül       | készül                           |
| <b>Glide</b>                      | igen            |             |                |                |              |                      |              |                                  |
| <b>3D Now támogatás</b>           | van             | készül      | készül         | készül         | igen         | nincs info           | nincs info   | nincs info                       |
| <b>Maximummemória</b>             | 12 M            | 16 M        | 16 M           | 8 M            | 16 M         | 16 M                 | 32 M         | 32 M                             |
| <b>True-color Rendering</b>       | nem             | igen        | igen           | igen           | nem          | igen                 | igen         | igen                             |
| <b>Single pass multitexturing</b> | igen            | nem         | igen           | nem            | nem          | igen                 | igen         | nem                              |



DirectX6-ban debütáló funkciókat is tartalmaz, mint pl. anisotropic filteringet, de ezeken visszaesik a teljesítmény. A Savage 3D teljeskörűen támogatja az AGP 2.0 üzemmódot, a sideband addressinget is beleértve. A triangle setup engine 5 millió három-



szög/mp sebességgel számol, és a chip 125 Mpixel/mp fillrate elérésre képes. A hardverből támogatott komplex 3D funkciók köre is kimerítő: edge-antialiasing négy-szeres oversamplinggel, bumpmapping, anisotropic filtering, árnyékok, texture morphing, reflection mapping, environment mapping, procedural textures. A chip 125 MHz-en kegyeb, és nem is várható, hogy magasabb órajeli változatot kihoznának belőle, így a többi konkurenciával ellentétben a Savage 3D már induláskor is a technológiából kihozható maximumot vagy ahhoz közeli teljesítményt nyújt. A chip 64 bites adatbusszal rendelkezik és 2,4 il-

lvetve 8 MB memória lekezelésére képes. A 8 megás maximum elég nagy hátrányt jelenthet majd a Savage 3D számára, hiszen az összes többi új 3D gyorsító tud 16 MB-ot kezelni. A megfontolás a 8 megás korlát mögött az volt, hogy a Savage 3D-val debütál az S3 saját fejlesztésű, S3TC nevet viselő textúratömörítő eljárása, melyet a Microsoft licencelt a DirectX 6.0-ban is. A tömörítés valós időben történik, és szabályozható az arány 1:1 és 5:1 között. Ez azt jelenti, hogy egy 8 MB RAM-mal felszerelt Savage 3D a frame buferen túl még 30 MB eredeti méretű textúrát tud kezelni 5:1 arányú tömörítés használatával mellett.

A tömörítéssel természetesen nemcsak a memóriába fér több textúra, hanem az AGP buszon keresztül is több textúra megkapható adott ciklusszám alatt. A tömörítés eredményeként a fejlesztők a 64x64 pixeles textúrák használatáról áttérhetnek a 256x256 pixel vagy még nagyobb felbontású textúrára – a különbség érzékeltesére jelenleg az Unreal a legjobb példa. A tömörítés előnyei mellett nem szabad elfelejteni a hátrányait sem: a tömörítés adatvesztéssel jár, ami azt a textúrák torzulását okozhatja. A nagy felbontású és nagyobb színmélységű textúrák használatát esetén ez a torzulás észrevehetően lesz, míg kis felbontású textúrák esetén komoly minőségromlást okoz. Éppen ezért az S3 a tömörítést ki/be kapcsolható funkcióvá tette.

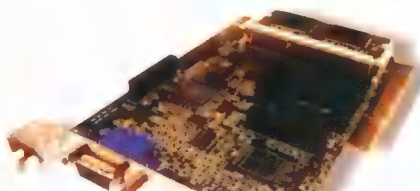
A Savage 3D chip nemcsak a 3D gyorsítás terén, hanem 2D-ben is megállja a helyét – a 250 MHz-es RAMDAC pedig nagy felbontásokban (1600x1200x32 bit) is korrekt képrészítést ad.

A videolejátszás támogatása ma már szinte kikerülhetetlen funkció – a Savage 3D az MPEG-2 motion compensation és scaling funkciókat veszi át a CPU-tól, ezzel is gyorsítva a DVD lejátszást. A Savage 3D-val a legfontosabb gyártók mind kihoznak kártyát – a

Diamond, STB (Nitro 3200) és Hercules is ezek közé tartoznak. Először a Hercules kártyája került piacra Terminator Beast néven, mely 8 MB memóriát, 250 MHz-es RAMDAC-ot és tv-kimenetet is tartalmaz.

## Matrox MGA-G200

A Matrox az S3-hoz hasonlóan egy elég nagy keresztest cipel a hátán, Mystique felirattal. A Mystique ugyanis nem tudott bilinear filteringet, így elég szegényes képet adott magából, melyet ellensúlyozandó a Matrox egy nagy reklámkampányt indított arról, hogy ezek a képmínőséget javító funkciók nem is kellenek, csak a frame rate számít. Hogy ez mennyire volt hiteles, az új, MGA-G200 névre hallgató chipset és az erre épülő kártya fényében, az kérdéses. A G200 egy teljesen új fejlesztés a Matrox mérnökeiktől, melynek kitűzőtt célja az, hogy a Voodoo2 teljesítményével szembeállítható terméket készítsenek. Ez a mutatóvány félig-meddig sikerült. Az MGA-G200 a Matrox saját, párhuzamosan 64 bites számításokat végző architektúráját használja, mely igen nagy teljesítményre képes. Bár egy ciklus alatt nem képes multitexturingre, de az egyéb 3D műveleteket igen jó tempóban hajtja végre. Míg a legtöbb konkurens chipset belül 16 biten számol, addig az MGA-G200 32 biten, true colorban (ezt az eljárást a Matrox Vibrant Color Qualitynek nevezte el), és ha



az alkalmazásnak nincs ilyen színmélységre szüksége, akkor ezt konvertálja 16 bitre. Miután jelenleg a legtöbb játék csak 65000 színben dolgozik, így nagy minőségű ugrás ma még nem tapasztalható, de már nem az MGA-G200 az egyetlen belül true colorban dolgozó chipset, és a játékok fejlesztői is a maximumra törekednek, így várhatóan egyre több program fogja ezt az extra lehetőséget kihasználni. Ha nagy minőségbeli ugrás nincs is, azért érezhető a javulás: kevésbé torzultak és mosottak a textúrák. A két MGA-G200-ra épülő Matrox kártya, a Mystique G200 és a Millennium G200 teljeskörűen támogatja az AGP2X üzemmódot. Az MGA-G200 tudja hardveresen

## BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

### ISKOLAKEZDÉS:

P120 CPU, VX, 16 MB RAM, 1.44 MB FDD, 850 MB HDD, S3 64 VGA, 14" digitális monitor, billentyűzet, egér

**72.000,- Ft. + ÁFA**

### Gépatépités

IIIMME K6-2-266+Epox Via VP3 AGP 100MHz /nem ATX/!!!

**39.000,- Ft.-tól**

OTP részletezési lehetőség!!!

Internet szolgáltatás: 2000 Ft+ÁFA-tól

Tel./fax: 341-5343, 06-20 264-507

Faxbank:2333666/1607#

E-mail:balati@ahol.com

Nyitva tartás: H-F 9-17 h-ig

## Komplett számítógépek, multimédia kiegészítők, alkatrészek nagy választékban! Havi akcióink:

|                                    |          |                               |          |
|------------------------------------|----------|-------------------------------|----------|
| Panasonic 4/8 SCSI CD-író          | 67 900,- | ASUS 34xCDROM dobozos, UDMA 2 | 20 900,- |
| Litech OEM egér                    | 1 600,-  | Cannon BJC-250                | 24 900,- |
| Philips irható CD-lemez            | 310,-    | Daewoo monitor AKC10          |          |
| Imagex ZIP drive piátcsumos portra | 25 900,- |                               |          |
| Logic 3 kormány + váltókar + pedál | 35 900,- |                               |          |
| Diamond Fire GL 1000 Pro 8 MB PCI  | 26 900,- |                               |          |

Aktív hangfalak, Gravis boltkormányok, valamint S3 hangkártya teljes választék! Profesionális SunCom botkormányok, garzok, legyektorok!

Akciók konfigurációk ügyében hívjon minket!



PILOT-COMP Kft.  
Hytársak: 10-18. szobában zárva  
1078 Budapest, Alkotmány út 3. Telefon:351-2336, fax:351-627-046

az összes fontos komplex 3D funkciót és összetett fényeffektusokat – mindezt 100 Mpixeles fillrate mellett. A kártyát most még kicsit visszafogja, hogy nincs kész hozzá az OpenGL ICD driver. A tesztekben az OpenGL eredményeken ez a hiány erősen érezteti hatását.

A Matrox kártyák eddigi hagyományának megfelelően az ergonómia előtérben maradt. A Millenium dolgozó 250 MHz-es RAMDAC 16 MB SG RAM-mal párosítva 2D-ben, 32 biten maximum 1920x1080 felbontást tesz lehetővé 76 Hz-es képráfrissítéssel. A Matrox egyébként azon kevés gyártó egyike, mely támogatja a 32 bites mellett a 24 bites üzemmódot is. Ez a true-color mód ugyanazt a minőséget adja a legtöbb alkalmazásban, mint 32 bites, de jóval gyorsabb annál. Az MGA-G200 alapú kártyák képmínősége tökéletes: a kép éles, kontrasztos és a színek intenzívek. Az összes speciális 3D effekt úgy jelenik meg a képernyőn, ahogyan az a valóságban van meg van írva – antialiasing, színes fénykép, alpha blending és minden más látványelem tökéletes színűséggel látható a monitoron.

A Matrox MGA-G200 alapú kártyák képe magasan veri a jelenlegi mezőny által produkált képmínőséget, egyedül a Riva TNT közelebbi meg. Az új Mystique és Millenium kártyák teljesítményéről előzetesen annyit érdemes megemlíteni, hogy bár nem verik a Voodoo2-t, de megközelítik, és a képmínőséget, illetve az ár/teljesítmény arányt is a mérlegelve elmondható, hogy egy kiváló 2D/3D kártyát készítették a Matrox fejlesztői. A Mystique G200 alapon tartalmaz tv-kimenetet, három játékot adnak hozzá, míg a RAMDAC 230 MHz-es rajta. A Milleniumon csak opcionális a tv-kimenet, viszont a RAMDAC 250 MHz-es, ami nagyobb felbontásban enged meg nagyobb képráfrissítést. A tv-kimenet a jelenlegi kártyák között magasan a legjobban, maximum 1024x768x32 bit felbontásig támogatja a televízióval való kép megjelenítést, és a kártya drivere optimalizálja a kiküldött jeleket a színhűség érdekében.

## nVidia RivaTNT

Az nVidia a bukásnak bizonyult NV1 után a Riva128-cal kezdett rátalálni a helyes útra 3D gyorsítókat terén, és úgy tűnik, ezen az úton folytatják a haladást. A Riva TNT a sok pró és kontra érvelést ellejtve nagyjából azt hozza, amit az nVidia

ígért, és ezzel a 3Dfx Voodoo2 vonulatának legkomolyabb ellenfele lesz. Dióhéjban a Riva TNT-ről elmondható, hogy a Voodoo2 kártyák legyőzésére tervezték és alapelveiben hasonlítanak rájuk. A TNT, azaz Twin Texel a két párhuzamos textúrafeldolgozó egységre utal. A Voodoo2 chipsetben ez két Textelfx chipben öltött alakot, míg a TNT-nél egy chipbe foglalták őket, és azok párhuzamosan dolgoznak a 128 bites grafikus engine-ben, melynek párja egy 128 bites memória átviteli sebesség. Többek között ennek a megoldásnak köszönhető, hogy az újabb játékokban (pl. Quake 2) a komplex effektok számításához használt multitexturing műveleteket egy ciklus alatt végrehajtja a chip.

A Riva TNT első sorozatát még 0,35 mikronos technológiával gyártják. Mivel a TNT mintegy hétmillió tranzisztort tartalmaz, ebben a méretben nagyon melegek, ezért az eredetileg tervezett 125 MHz helyett csak 90 MHz-en (esetleg 100 MHz-en, a kártya gyártójától és a hűtőtől függően) fogják hajtani a chipeket, ez a korábban ígért 250 Mpixel fillrate-et visszaszorítja kb. 180-190 Mpixelre, de még így is igen gyors a chipset. A Riva TNT maximálisan 1600x1200-as 3D felbontást tud kiadni Z-bufferrel, és a Matrox MGA-G200-hoz hasonlóan belül 32 biten rendel, ami a képmínőséget a Voodoo2-e fölé emeli – azaz majdnem megközelebbíti a jelenlegi etalonnak számító Matrox MGA-G200 chipset által produkált. Ennek párja a RAMDAC, mely az új Milleniumhoz hasonlóan 250 MHz-es, és ennek megfelelően a kártyán levő 16 MB RAM-mal karöltve igen nagy felbontásokat is képes ergonómikusan megjeleníteni.

A Riva TNT chipsetet minden komolyabb grafikuskártá- gyártó fel fogja használni (pl. a Diamond a Viper V550-en vagy a Creative Labs a Graphics Blaster Riva TNT-n), de elsőként a Canopus hozott ki Riva TNT alapú kártyát a Canopus Spectra 2500 személyében. Ezen a kártyán tv-enkódert is helyet kapott, mely maximum 1024x960 képpont felbontást tud megjeleníteni tv-n, de lesz tv-kimenet nélküli Canopus Riva TNT kártya is, a Spectra 3200. A Riva TNT chipsetnek – úgy tűnik – sikerül bizonyítania minden téren.

A 32-bites VGA core révén 2D-ben a jelenlegi leggyorsabb kártyák közé tartozik, és 3D-ben is impresszív eredményeket produkál. Ha 90 MHz-en hajtva a Voodoo2 SLI teljesítményét nem is képes elérni, de azért egy Voodoo2-t mind OpenGL-ben, mind Direct3D-ben jelentősen megelőz, és a teljesítménye a 0,25 mikronos technológia bevezetésével, és az órajel ezzel párhuzamos emelésével komoly mértékben tovább fog emelkedni.

| Forsakenmark     | PII400<br>640x480 | 800x600 | 1024x768 |
|------------------|-------------------|---------|----------|
| Voodoo2 12 M SLI | 246               | 192     | 118      |
| Voodoo2 12 M     | 155               | 98      |          |
| Banshee 16 M     | 198               | 139     | 86       |
| RivaTNT 16 M     | 207               | 144     | 87       |
| S3 Savage 3D 8 M | 198               | 146     | 94       |
| Matrox Q200 16 M | 146               | 88      | 62       |

| Forsakenmark     | Celeron266<br>640x480 | 800x600 | 1024x768 |
|------------------|-----------------------|---------|----------|
| Voodoo2 12 M SLI | 136                   | 133     | 108      |
| Voodoo2 12 M     | 126                   | 94      |          |
| Banshee 16 M     | 127                   | 115     | 85       |
| RivaTNT 16 M     | 130                   | 120     | 86       |
| S3 Savage 3D 8 M | 121                   | 115     | 90       |
| Matrox Q200 16 M | 117                   | 86      | 62       |

| Quake2 Demo1     | PII 400<br>640x480 | 800x600 | 1024x768 |
|------------------|--------------------|---------|----------|
| Voodoo2 12 M SLI | 96                 | 91      | 69       |
| Voodoo2 12 M     | 86                 | 58      |          |
| Banshee 16 M     | 63                 | 43      | 27       |
| RivaTNT 16 M     | 78                 | 63      | 41       |
| S3 Savage 3D 8 M | 71                 | 51      | 34       |
| Matrox Q200 16 M | 42                 | 28      | 19       |

| Quake2 Demo1     | Celeron 266<br>640x480 | 800x600 | 1024x768 |
|------------------|------------------------|---------|----------|
| Voodoo2 12 M SLI | 60                     | 60      | 57       |
| Voodoo2 12 M     | 60                     | 53      |          |
| Banshee 16 M     | 53                     | 42      | 27       |
| RivaTNT 16 M     | 39                     | 39      | 35       |
| S3 Savage 3D 8 M | 51                     | 43      | 32       |
| Matrox Q200 16 M | 29                     | 24      | 18       |

| Quake2 Mon2      | PII400<br>640x480 | 800x600 | 1024x768 |
|------------------|-------------------|---------|----------|
| Voodoo2 12 M SLI | 28                | 27      | 26       |
| Voodoo2 12 M     | 27                | 25      |          |
| Banshee 16 M     | 20                | 18      | 16       |
| RivaTNT 16 M     | 74                | 64      | 46       |
| S3 Savage 3D 8 M | 65                | 58      | 43       |
| Matrox Q200 16 M | 49                | 35      | 23       |

| Quake2 Mon2      | Celeron 266<br>640x480 | 800x600 | 1024x768 |
|------------------|------------------------|---------|----------|
| Voodoo2 12 M SLI | 22                     | 22      | 21       |
| Voodoo2 12 M     | 22                     | 21      |          |
| Banshee 16 M     | 15                     | 14      | 13       |
| RivaTNT 16 M     | 40                     | 39      | 35       |
| S3 Savage 3D 8 M | 48                     | 44      | 36       |
| Matrox Q200 16 M | 32                     | 28      | 22       |



## A kártyák teljesítményének összehasonlítása, avagy a teszteredmények

A három új kártya teljesítményét két területen vizsgáltuk: OpenGL téren a Quake2 Demo1.dm2-n mutatott eredmények kerültek a táblázatba, melyek igen kis leterheltséget jelentenek, így nagyjából a maximálisan elérhető frame rate-et mutatják. A Direct3D teljesítmény mérésére a ForsakenMark szolgált. A három kártya által elért eredmények mellett feltüntettük a Voodoo2 és Voodoo2 SLI teljesítményértékeit, hiszen ez jelenti az összehasonlítási alapot. Az értékelés előtt még egy dolgot mindenképpen el kell mondani: a Matrox MGA-G200 OpenGL alatti eredményei elmaradnak a chipset valódi képességeitől, mert még nincs kész a végleges OpenGL ICD driver, és az OpenGL-t egy Direct3D Wrapper programmal emulálja. Az OpenGL ICD driver várhatóan egy hónapon belül kerül kiadásra.

### Quake2 – Open GL

A tesztben látható számok önmagukért beszélnek, de érdemes kiemelni, hogy a Riva TNT Quake 2-ben, 800x600-ban már eléri a Voodoo2 teljesítményét, és még 1024x768-ban is 40 frame-et tud, ez kiváló teljesítmény azt is figyelembe véve, hogy mindezt 90 MHz-en produkálta, és az órajel a későbbi verziókban fel fog menni 125 MHz-re. A Savage 3D elég jelentősen elmarad a Voodoo2 SLI, Voodoo2 és Riva TNT hármastól, de ettől függetlenül 1024x768 felbontásban is 30 frame felett marad, így várhatóan jól használható lesz OpenGL-es játékokban. A Matrox MGA-G200 teljesítménye fentebb említett okokból nehezen értékelhető, de ha figyelembe vesszük a Direct 3D-s eredményeit, a konkrét számokból feltételezéseket gyúrva, az MGA-G200 OpenGL-ben valahol a Voodoo2 alatt lesz 10-20 százalékkal, ami azt jelenti, hogy 800x600-ig jól használható lesz OpenGL-es játékokkal. OpenGL alatt a három kártya nem igazán fenyegette a Voodoo2 SLI királyságát, de a Riva TNT nagyon jó eredményeket ért el, amivel bőven egy Voodoo2 felett van már most is.

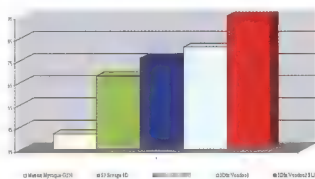
### ForsakenMark – Direct3D

Direct3D-ben kicsit másképpen alakultak az eredmények. A Riva TNT jelentősen megelőz egy Voodoo2-es kártyát, bár arra, úgy tűnik, esélye sincs (még órajel-emelkedés esetén sem), hogy a Voodoo2 SLI-t megverje, csak megközelíteni tudja. A meglepő eredménynek a Savage 3D teljesítménye számít. Ha nem is nagy mértékben, de a Savage 3D is a Voodoo2 fölé kerekedik Direct3D-ben. A Matrox MGA-G200 itt hozza a tényleges teljesítményét, ami azt mutatja, hogy ez a chipset is jóval átlag felett van teljesítményben, és Direct3D-s játékok gond nélkül futni fognak rajta, akár 1024x768 felbontásban is. Ami ezt a képet egy kissé megbolondítja, az az, hogy a Forsaken nem használ multitexturinget, így olyan Direct3D-s játékokban, amelyek viszont használnak, a Matrox MGA-G200 és a Savage 3D gyengébb értékeket fognak produkálni, míg a Voodoo2, Voodoo2 SLI és a Riva TNT (ezek támogatják a single pass multitexturinget) tudják hozni ugyanazt a teljesítményt.

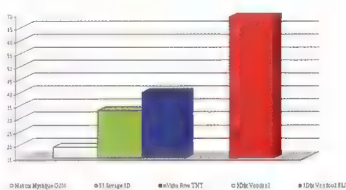
Összefoglalást és együttes értékelést most még nem lenne célszerű készíteni, mert az csak a 3Dfx Banshee-vel együtt lehet teljes, így a következő szám hardverrovatáig várnotok kell még rá.

CHARLIE

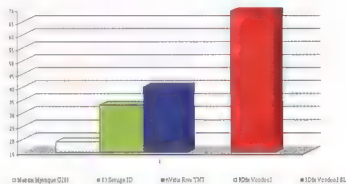
QUAKE II  
640x480



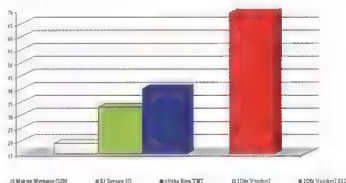
QUAKE II  
800x600



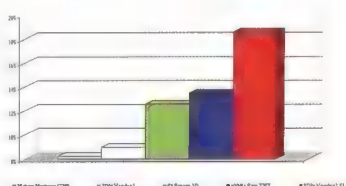
QUAKE II  
1024x768



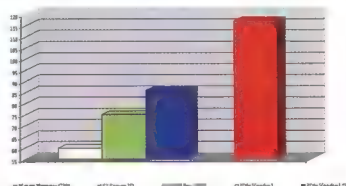
FORSAKEN  
600x480



FORSAKEN  
800x600



FORSAKEN  
1024x768



# CD-tartalóm

Az elmúlt időszakban igen sok játékdémó jelent meg, ezáltal is megpróbáltuk ezek közül a legjobbakat összeválogatni a korongra. Elsősorban arcade stílusú programok kerültek a CD-re, melyek egy része nem is nevezhető 100 százalékosan akciójátéknak, ugyanis keverve vannak logikai és stratégiai elemekkel. Ilyen például az *Live Wire!* vagy az *Urban Assault*.

Megjelent végre a *Need For Speed 3* hivatalos, játszható demója, ez is megtalálható

a korongon. Szimulátoroknál maradva a CD-n lévő két repülőgépes játékban egy F-16-os és egy F-18-as gép pilótái lehetünk.

Ismét került egy teljes játék is a CD-re, a *Wing Commander Prophecy* folytatása, a *Secret Operations*, az első küldetésekké (a többit internetről lehet letölteni). Ezek mellett találunk néhány előzetes animációt fejlesztés alatt álló játékokból, valamint egy videófelvételt az ECTS-ről.

A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy az Internet Explorer böngészőprogramra. A CD-n a Netscape Communicator 4.05-ös verziójának magyar változata található meg Windows 95 alá. Telepítéséhez futtasd a CD-ről az CB32H405.EXE file-t, mely a UTILITANETSCAPE könyvtárban található. Miután felinstallálod a böngészőt, nyisd meg a CD-n lévő ZED.HTM file-t, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala. További segítséget a keretrendszerrel kapcsolatban a CD főkönyvtárában lévő olvasstxt file-ban, valamint a keretrendszer Help gombját megnyomva kaphatsz.

## CARMAGEDDON 2

SCI/Akció-autóverseny

A tavalyi év egyik legsikeresebb játékának, a véres autóversenynek elkészült a folytatása, mely novemberben kerül a boltokba. A program teljesen új 3D engine-t kapott, így az autók darabjaikra hullhatnak, a gyalogosok pedig valódi 3D-ben ugrálnak előtűnk az utakon, arra várva, hogy mikor gázolunk keresztül rajtuk. A második részben sok új pálya, többféle, felvehető extra, különféle fegyverek, és még több halálraírt gyalogos található. A demóban az egyik pályát próbálhatjuk ki, pár perces időkorlátozás mellett. A *Carmageddon 2* a CD-ről közvetlenül futtatható.

Irányítás:

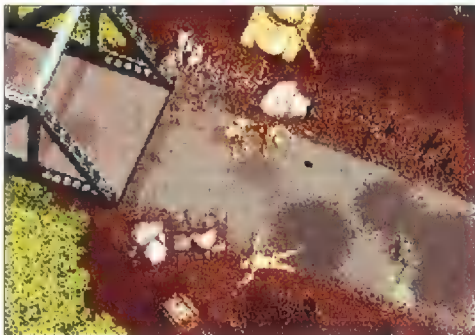
|                   |   |
|-------------------|---|
| 0                 | Előre                                       |
| 2                 | Fék/Hátra                                   |
| 4 / J             | Balra/jobbira                               |
| S / P / A / C / E | Kézifék                                     |
| Backspace         | Autó javítása                               |
| Insert            | Felborult autó visszaállítása               |
| Tab               | Térkép                                      |
| Delete            | Páncél fejlesztése                          |
| End               | Motor teljesítményének növelése             |
| Page Down         | Támadóerő növelése                          |
| ↓                 | Fegyverek és egyéb extrák közötti választás |
| Alt               | Fegyverek és extrák használata              |
| C                 | Váltás külső és belső nézet között          |
| Kurzor            | Nézőpont állítása                           |
| Num. Enter        | Visszajátszás                               |



## ARMY MEN

3DO/Akció

Érdekes Commandos-szerű akciójáték, ahol ólomkatonákat irányítva kell megküzdenünk más játékkatonákkal. A harchoz számos fegyver áll rendelkezésünkre. A demóban a gyakorló pályát és egy küldetést próbálhatunk ki.



## F-16 MULTIROLE FIGHTER

NovaLogic/Repülőgép-szimulátor

Az elsősorban szimulátorairól híres NovaLogic új programjában egy F-16-os vadászgép pilótáját alakítjuk. A 3D kártyákat is támogató demóban egy küldetést próbálhatunk ki. A teljes verzió érdekes lesz, hogy interneten a programmal egyidőben megjelenő másik NovaLogic játék, a MIG-29 pilótái ellen is játszhatjuk.

## GET MEDIEVAL

Monolith/Akció-kaland

Ebben a játékban labirintusokon keresztül kell bolyonganunk, kiirtva az ellenséges lényeket és összegyűjtve az aranyat, kulcsokat és egyéb tárgyakat. Egyszerre akár négyen is játszhatjuk egy gépen.

## HARDWAR

Gremlin Interactive/Akció

A Hardwar egy 3D akciójáték, melyben az Elite-hez hasonlóan kereskedhetünk is. Ezen kívül tuningolhatjuk úrhajónkat, fegyvereket vásárolhatunk, de akár házat is vehetünk magunknak. A demóban egy küldetést próbálhatunk ki a 28-ból.

## IF/A-18E CARRIER STRIKE FIGHTER

Interactive Magic/Repülőgép-szimulátor

Az iMagic fejlesztői a realizmust helyezték előtérbe új szimulátoruk készítésénél, melyben egy F-18-as vadászgép pilótái lehetünk.



## JÁTÉKEK

| Játék címe                    | Futtatandó file               | Típus        | Min.hardver | HD helyfoglalás |
|-------------------------------|-------------------------------|--------------|-------------|-----------------|
| <b>Army Men</b>               | Akcio\Armen\amdemo.exe        | Akcio        | P90, 16MB   | 40 MB           |
| <b>Carmageddon II</b>         | Akcio\Carma2\carma2.exe       | Akcio        | P166, 16MB  | 0 MB            |
| <b>F-16 Multirole Fighter</b> | Szimul\F-16\setup.exe         | Szimulátor   | P120, 16MB  | 40 MB           |
| <b>Get Medieval</b>           | Akcio\GetMedie\GmDems.exe     | Akcio        | P90, 16MB   | 26 MB           |
| <b>Hardwar</b>                | Akcio\Hardwar\Setup.exe       | Akcio        | P133, 32MB  | 25 MB           |
| <b>Heart of Darkness</b>      | Akcio\HeartOfD\HODdemo.exe    | Akcio        | P75, 16MB   | 65 MB           |
| <b>iF/A-18E CSF</b>           | Szimul\iFA18E\iF18demo.exe    | Szimulátor   | P166, 32MB  | 57 MB           |
| <b>Live Wire!</b>             | Akcio\LiveWire\livewire.exe   | Akcio        | P133, 32MB  | 0 MB            |
| <b>Magic and Mayhem</b>       | Strat\MagicMay\setup.exe      | Akcio-strat. | P133, 16MB  | 75 MB           |
| <b>Need for Speed III</b>     | Szimul\NFS3\setup.exe         | Autóverseny  | P133, 32MB  | 25 MB           |
| <b>Rage of Mages</b>          | Kaland\RageMages\ragemage.zip | Kaland       | P133, 16MB  | 68 MB           |
| <b>Rainbow Six</b>            | Akcio\Rainbow6\setup.exe      | 3D akció     | P133, 32MB  | 70 MB           |
| <b>Railroad Tycoon II</b>     | Strat\RTycoon2\setup.exe      | Stratégia    | P133, 16MB  | 70 MB           |
| <b>Tiger Woods '99</b>        | Sport\TigerW99\tiger99d.exe   | Golf         | P133, 16MB  | 15 MB           |
| <b>Urban Assault</b>          | Akcio\UrbanAss\ademo.exe      | Akcio-strat. | P133, 32MB  | 20 MB           |
| <b>WCP Secret Ops</b>         | SecretOps\SecretOpsFull.exe   | Úrhajószim.  | P166, 16MB  | 137 MB          |
| <b>Wetrix</b>                 | Egyeb\Wetrix\setup.exe        | Logikai      | P133, 16MB  | 11 MB           |

**LIVE WIRE!**

## SCI/Akcio-ügyesség

A Code Monkeys csapat elsősorban a fiatalabb korosztályra gondolt játékok készítésekor: egy furcsa lényt irányítva kell minél több területet elfoglalnunk egy négyzetláncos pályán. Egy négyzet akkor lesz a miénk, ha mind a négy oldalát a saját színünkre festjük be.

**MAGIC AND MAYHEM**

## Virgin Interactive/Akcio-stratégia

A játék készítői (akik korábban az X-COM programokon dolgoztak) akció-stratégiai játéknak titulálják a leginkább a Diablóra emlékeztető programjukat. Kalandozásaink közben ki kell itarnunk sok - elsősorban szerepjátékokból ismerős - szörnyet. Az életben maradáshoz varázslatok segítik amelyekkel, többek között segítőtársakat is megidézhünk.

**NEED FOR SPEED 3:****HOT PURSUIT**

## Electronic Arts/Autóverseny

Harmadik részéhez érkezett a fantasztikus sportkocsikat felvonulató sorozat. A demóban egy Chevrolet Corvette-et vezethetünk. A program a látvány érdekében sok grafikai trükköt vet be (ez a sebesség rovására mehet gyengébb gépen), így állíthatunk a koci kidolgozottságán, vagy azon, hogy környezetünk tükröződjön-e az autón.

**TIGER WOODS '99: PGA TOUR GOLF**

## Electronic Arts/Golf

Ebben a golfjátékban a készítő a hangsúlyt a megjelenítésre helyezték, teljesen fotorealistikus programot készítve. A grafika csodás, az irányítás pedig a megszokott kattintgatós módon megy.

**RAILROAD TYCOON II**

## G.O.D./Take 2 Interactive/Stratégia

A Railroad Tycoon a maga idejében igen népszerű volt. A vasutas játék kedvelőinek sokáig kellett várniuk a folytatásra, mely végre elkészült, a PopTop Software fejlesztésében. Az eredeti programhoz képest főként a grafika változott, akár 1024\*768-as felbontásra is állíthatjuk a 3D nézetű térképet. Az egyéb újítások között szerepel, hogy akár több vasúttársaságunk is lehet egyszerre, vagy befektethetjük tőkenket konkurens cégekbe.

**WING COMMANDER PROPHECY: SECRET OPERATIONS**

## Origin/Electronic Arts/Úrhajó akció

Az Origin szokatlan lépésre szánta el magát, amikor bejelentette, hogy a Wing Commander Prophecy folytatása, a Secret Ops ingyenes lesz mindazoknak, akik letöltik az internetről.

Augusztus 27-én aztán felkerült az elég nagyméretű – 114 MB-os – program a játék homepage-ére. A telepítő készlet (maga a játék, valamint a video és hangállományok) mellett az első küldetés található a programban, a további küldetéseket az Origin a következő hat héten rakta fel az internetre. CD-nkre az installáló készlet tettük fel, a további küldetéseket mindenkinek az internetről kell beszereznie. A játékhoz szükség van egy személyes kódra, ehhez be kell jelentkezni a <http://www.secretops.com> címre, és kitölteni a regisztrációs lapot.

A játék az előző részekből megszokott úrhajószimulátor, sci-fi kerettörténettel övezve. Az engine 3D gyorsítókártyákat is támogat, ezáltal igen látványos grafikát kapunk.

## Irányítás:



T

A

G

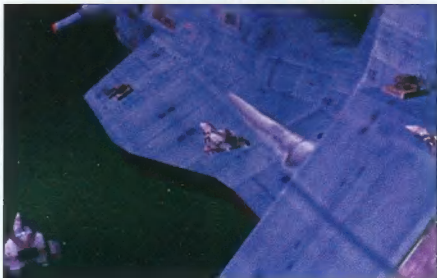
M

Enter

T

L

Tolóerő növelése/csökkentése  
Utánégető (nyomva kell tartani)  
Automata pilóta  
Váltás a löfөгverek között  
Váltás a rakéták között  
Rakéta kilövése  
Váltás a célpontok között  
Célpont befogása



## TOM CLANCY'S RAINBOW 6

Red Storm Entertainment/3D akció-stratégia

Egy 3D akciójáték, melyben feladatunk egy kommandós csapat irányítása különböző bevetésekben. Miután kiválasztottuk a küldetésben részt vevő embereket, és elláttunk mindenkit fegyverekkel, ki kell dolgoznunk egy tervet. Mindegyik csoportnak megadhatjuk, merre mozogjanak, mit csináljanak. A bevetésben az egyik kommandós szerepét vesszük fel, a Quake-hez hasonló nézetben. A demóban egy küldetést próbálhatunk ki, melyben feladatunk a nagykövet kimentése terroristák fogságából.



## URBAN ASSAULT

Microsoft/Akció-stratégia

A Battlezone sikere után a Microsoft is kihozta a saját 3D világban játszódó akció-stratégiai játékát, az Urban Assaultot. A játék 3D gyorsítókartyát is kezel, így még szebb látványban lehet részünk.

## RAGE OF MAGES

Monolith/Kaland

Izometrikus 3D grafikával rendelkező RPG, melyben két kalandozót – egy harcost és egy mágusnőt – kell irányítanunk. A harcos kardjára, a mágus pedig varázslataira számíthat, ha meg kell védenie magát.

## WETRIX

Infogrames/Logikais

A klasszikus Tetris játék újszerű feldolgozása, természetesen három dimenzióban. A lepotyogó elemekből gátat melve kell tavat kialakítanunk, majd beleöntünk a fentről érkező vizet. Hogy nehezebb legyen a dolgunk, időnként bombák keserítik meg az életünket...

## HEART OF DARKNESS

Infogrames/Akció

A készítőik már a három évvel ezelőtti ECTS-en hirdették játékukat, ami csak mostanra lett kész. Hogy megrítte-e a várakozást, mindenki döntse el maga, az viszont tény, hogy szépen kidolgozott platformjátékot kaptak a stílus kedvelői a Heart of Darkness képeiben.



## ZED FAQ, avagy „mit tegyek, ha...”

...a CD-melléklet sérült, megkarcolódott, eltört?

A Posta néha igen mostohán bánik a gondjaira bízott küldeményekkel, különös tekintettel a sérülékeny CD-korongokra. Ha a CD-d egyértelműen azért nem működik, mert kézbesítés során megsérült (pl. karcolás van az ezüst felületen, esetleg több darabban van az egész lemez), természetesen kicseréljük, ha eljuttatod (személyesen vagy postai úton) a szerkesztőségbe. Ugyanez érvényes a postládába beleerőszakolt, meggyűrt, kettéhajtott újságokra is.

...nem működik valami a CD-ről?

Ha nem sérült a lemez fizikailag, először is gondosan tanulmányozd át a CD tartalmát bemutatott cikket az újságban. Ellenőrizd, hogy a programhoz – aminek futnia kellene, de nem indul – szükséges minimális hardver megvan-e a gépedben, van-e elég szabad helyed a merevlemez, van-e DirectX-ed installálva. Ha van rá lehetőség, próbáld ki a programot egy másik számítógépen is – ha ott megy, de nálad nem, nyilván a Te géped a hibás. Ha még mindig nem oldódott meg a rejtély, telefonálj be a szerkesztőségbe (203-13-51), lehetőleg a működő gép mellől, hogy „online” tudjunk segíteni.

...nem kaptam meg az előfizetett újságot, mikor az újságosnál már kapható?

Egyszerre szoktuk kiküldeni az újságot az előfizetőknek illetve átadni terjesztésre, aztán a Posta versenyt fut önmagával, néha az előfizetők kapják meg egy-két nappal korábban az újságot, néha az újságárosok. Ha az utcai megjelenéstől számított egy héten belül sem kapod meg az előfizetett újságodat, akkor már gond van – telefonálj (203-13-51) és megoldjuk a problémát.

...a ZED régebbi számain szeretném megvenni, ameklyek már nem újságosnál, sem számítástechnikai boltokban nem kaphatók?

A gyűjteményből hiányzó, régebbi számokat megveheted a szerkesztőségben (Bp. XI. Bartók Béla út 152/C), de el tudjuk küldeni postán is, utánvétellel.

...azt szeretném, hogy az e-mailben küldött levelemre minél előbb reagáljanak?

Ha Zednek akarsz levelet írni, a zed@zed.hu címre írd, ha valamelyik szerzőnek, akkor a <szerző neve>@zed.hu-ra. Egyéb esetekben a pczed@zed.hu cím az ajánlott, a subject sorban lehetőleg tedd egyértelművé, hogy miről szól a leveled (reklamáció, címváltozás stb.). Ha a homepage-ünkön keresztül küldesz levelet, írd bele az e-mail címed is, hogy tudjunk válaszolni!

A shareware megjelölésű programok csak a dokumentációjukban megjelölt időtartamig használhatók szabadon, ezen idő lejártá után a további jogszervi használatához regisztrálni kell ezeket az adott program készítőjénél. A ZED magazin ára a regisztrációs díjunkt nem tartalmazza! ♦ A CD-n található programok tartalmaért a kiadó semminemű felelősséget nem vállal! ♦ A CD tartalmát aktuális víruskereső programokkal ellenőriztük. Ha ennek ellenére mégis vírus lenne valamelyik programban, úgy az okozott károkkért a kiadó felelősséget nem vállal. ♦ Egyes demók fejlesztés alatt álló játékokból készültek, így azok nem feltétlenül tükrözik a program majdani végleges formáját.



**VTCD VIDEOTON**  
**Kompaktlemez-gyártó Kft.**

Székesfehérvár  
Aszalvölgyi u.7.

**10 ÉVES**



**A MAGYAR CD-GYÁRTÁS...**

**KOMPAKTEMEZ  
KOMPAKT TECHNOLÓGIA  
KOMPAKT SZOLGÁLTATÁS**

**/// VIDEOTON**

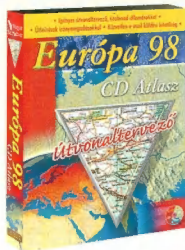
**Tel.: (06-22) 329-132  
Fax: (06-22) 329-133  
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu  
8001 Székesfehérvár Pf.: 175.**

**Tekintse meg internetoldalunkat is: <http://www.vtcd.hu>**



**Rendeljen most!**

# Magyar nyelvű CD-ROM újdonságok



**Megjelent magyar nyelven a világ egyik legjobb útvonaltervező szoftvere!**

- ▶ 50 európai ország
- ▶ 530.000 km ábrázolt úthálózat
- ▶ Lépték: 1:300.000
- ▶ Útnyilvántartás készítésére felhasználható
- ▶ Alternatív megoldásokat is kínál
- ▶ Nyomtatható felület

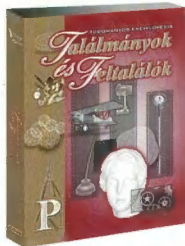
**Bruttó: 8.990 Ft**



Mindkét szoftver 3 dimenzióban tervez, a LAKÁSTERVEZŐ program akár többszintes házak terveinek elkészítésére is alkalmas, a KERT-TERVEZŐ pedig az ahhoz tartozó kert megtervezésére.

- ▶ a két szoftver egymással kompatibilis
- ▶ a programban a meglévő tervminták felhasználhatók
- ▶ szimulált 2 és 3 dimenziós nézet
- ▶ nyomtatási lehetőség
- ▶ építési költség és kölcsön törlesztési számítások

**Bruttó: 4.990 Ft/db**



- ▶ Az első magyar tudományos enciklopédia
- ▶ Átfogja az emberiség technikai fejlődését a Kőkorszaktól - a XXI.-ik századig:
  - ▶ Informatika
  - ▶ Telekommunikáció
  - ▶ Földi-vízi, légi-közlekedés
  - ▶ Távközlés
  - ▶ Űrhajózás stb.
- ▶ Az általános műveltség szinten tartását és fejlesztését szolgálja

**Bruttó: 8.990 Ft**



**CD-ROM Univerzum sorozat**

Az Univerzum sorozat Shareware gyűjtemény, melyben minden CD-ROM több rövidebb, hosszabb játékot tartalmaz, játéktípusonként változó gyűjteményekkel, mint pl.: sport, logikai, akció és kártya játékgyűjtemények, küzdő játékok, felhasználói segédletek, stb. Minden korosztály számára ajánlott. Az Univerzum sorozat előnyei:

**Bruttó: 1.990 Ft/db**

- ▶ magyar nyelvű kezelőfelület
- ▶ magyar nyelvű borító
- ▶ magyar nyelvű utasítások



## Logic3 termékek



**JT 226**  
**Kormány és pedál**

- ▶ Önkalibráló technológia
- ▶ 9 db tűzgomb
- ▶ 8 irányú kurzor
- ▶ Kormányforgatási szög-kiválasztás
- ▶ Programozható gáz és fékpedál

**15.990 Ft+Áfa**



**JT 277**  
**PC Trident pad**

- ▶ Dupla funkció, 8 irányú "D" pad
- ▶ Precíz 3D-s analóg hővelküjű rúd
- ▶ 9 db érintés érzékeny tűzgomb
- ▶ Dupla funkció "Top Hat" gombok
- ▶ CH / Thrustmaster kompatibilis
- ▶ LCD kijelző
- ▶ Automata tűz

**9.990 Ft+Áfa**



**JT 272**  
**PC Dominator**

- ▶ Analóg joystick számítógéphez
- ▶ 4 irányú nézet vezérlő
- ▶ Tolsóer vezérlés
- ▶ LED kijelzés
- ▶ 4 db félautomata és automata tűzgomb
- ▶ Jobb és bal kezés mód
- ▶ CH/Thrustmaster kompatibilis

**8.990 Ft+Áfa**

### Guillemot termék



**Race Leader**  
**kormány**

- ▶ A kormánykerék beállítható pozícióival
- ▶ 180°-os rögzíthetőséggel
- ▶ Formula 1-es sebesség-váltóval és pedálakkal

**Br.: 19.990 Ft**

### HARDLINE termékek

**Destiny**  
**PC Botkormány**

- ▶ 100% PC kompatibilis
- ▶ Ergonómikus forma
- ▶ 2 tűzgomb
- ▶ Kiváló minőség

**Plusz 1 Ajándék CD-ROM!**

**Br.: 2.490 Ft**



**Combat**  
**PC Játékpád**

- ▶ 100% PC kompatibilis
- ▶ Ergonómikus
- ▶ 4 tűzgomb
- ▶ Kiváló minőség

**Plusz 1 Ajándék CD-ROM!**

**Br.: 2.490 Ft**



### MEGRENDELŐ KUPON

Küldje vissza a kupont a következő címre:

Automex Kft.  
1410 Pf.: 185

Megrendelem a

.....CD-ROM-ot

Név: .....

Cím: .....

Tel.: .....

Helység: .....

Ir.szám: □□□□

1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, fax: 461-5799

1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015

Postai utánvét: 461-5767, utanvet@automex.com

www.automex.com